

# Diego Fernando Ávila Pesántez

<https://orcid.org/0000-0001-8394-5621>

---

## País

Ecuador

## Otras identificaciones

Scopus ID de autor: 57200211628 ([http://www.scopus.com/inward/authorDetails.url?](http://www.scopus.com/inward/authorDetails.url?authorID=57200211628&partnerID=MN8TOARS)

authorID=57200211628&partnerID=MN8TOARS)

## Empleo ( 1 )

---

### Escuela Superior Politécnica de Chimborazo :

#### Riobamba , Chimborazo , EC

1997 -11 -03 al presente | Profesor ( Ciencias de la Computación )

Empleo

Fuente:Diego Fernando Ávila Pesántez

## Educación y cualificaciones ( 1 )

---

### Universidad Nacional Mayor de San Marcos : Lima ,

#### Lima , PE

2015 -10 -30 al 2020 -10 -30 | Doctor. en Ciencias de la Computación ( Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática )

Educación

Fuente:Diego Fernando Ávila Pesántez

## Obras ( 19 de 19 )

---

### La ingeniería social como arte del engaño en los ciberataques: una revisión cartográfica

2024 | capítulo del libro

DOI: 10.1007/978-3-031-45642-8\_15

Fuente:referencia cruzada

### Encuesta de ciberseguridad de IoT en hogares inteligentes: un mapeo sistemático

2023-03 | documento de sesión

DOI: 10.1109/ICTAS56421.2023.10082751

Fuente:referencia cruzada

**Ciberseguridad para IoT industrial, amenazas, vulnerabilidades y soluciones: una breve revisión**

2023 | capítulo del libro

DOI: 10.1007/978-981-99-3243-6\_90

Fuente:referencia cruzada

**Hacia una mejora en el aprendizaje preescolar con una aplicación integrada de Realidad Virtual: un estudio preliminar**

2022-10-11 | documento de sesión

DOI: 10.1109/ETCM56276.2022.9935758

Fuente:referencia cruzada

**Mitigación de vulnerabilidades en la red central de un ISP: Un caso de estudio**

Revista Científica Ecuatoriana

2021 -09 - 30 | artículo de revista

DOI: 10.46480/esj.5.2.117

Fuente:referencia cruzada

**Aplicación web progresiva para la adopción de mascotas empleando la tecnología Angular-Ionic & Codelgniter**

Revista Científica Ciencia y Tecnología

2021-07-31 | artículo de revista

DOI: 10.47189/rcct.v21i31.466

Fuente:referencia cruzada

**Exploración del aprendizaje en juegos serios basados en comunicación de campo cercano en niños diagnosticados con TDAH**

2021 | capítulo del libro

DOI: 10.1007/978-3-030-63665-4\_25

Fuente:referencia cruzada

**Algoritmo de detección del comportamiento del usuario en línea basado en encabezados de PDU**

2021 | capítulo del libro

DOI: 10.1007/978-3-030-71503-8\_36

Fuente:referencia cruzada

**Evaluación de mecanismos de ubicación de nodos en una red de sensores inalámbricos submarinos utilizando Aqua-sim NG**

Actas de la Conferencia Internacional de Investigación de Ingeniería IEEE 2020, EIRCON 2020

2020 | documento de sesión

DOI: 10.1109/EIRCON51178.2020.9254045

IDE: 2-s2.0-85097820285

**Fuente:**Diego Fernando Ávila Pesánteza través deScopus - Elsevier

**Hacia una mejora de las relaciones interpersonales en niños con autismo mediante un juego serio**

2020 | capítulo del libro

DOI: 10.1007/978-3-030-32033-1\_29

**Fuente:**referencia cruzada

**Tendencias y desafíos de la HCI en el nuevo paradigma de las ciudades cognitivas**

2020 7ma Conferencia Internacional sobre eDemocracia y Gobierno Electrónico, ICEDEG 2020

2020 | documento de sesión

DOI: 10.1109/ICEDEG48599.2020.9096845

Identificación electrónica: 2-s2.0-85089137326

**Fuente:**Diego Fernando Ávila Pesánteza través deScopus - Elsevier

**Aplicación de herramientas Web 2.0 en el proceso pedagógico de las matemáticas: un estudio de caso con estudiantes de educación básica**

Avances en sistemas inteligentes y computación

2019 | libro

DOI: 10.1007/978-3-030-22868-2\_73

Identificación electrónica: 2-s2.0-85069488357

Parte del ISSN: 21945365 21945357

**Fuente:**Diego Fernando Ávila Pesánteza través deScopus - Elsevier

**Diseño de un juego serio de realidad aumentada para niños con discalculia: un estudio de caso**

2019 | capítulo del libro

DOI: 10.1007/978-3-030-05532-5\_12

**Fuente:**referencia cruzada

**Propuesta de un modelo conceptual para el diseño de juegos serios: un estudio de caso en niños con dificultades de aprendizaje**

Acceso IEEE

2019 | artículo de revista

DOI: 10.1109/ACCESO.2019.2951380

Fuente:referencia cruzada

**ATHYNOS: Ayudando a niños con dispraxia a través de un juego serio de realidad aumentada**

2018 5ta Conferencia Internacional sobre eDemocracia y Gobierno Electrónico, ICEDEG 2018

2018 | documento de sesión

DOI: 10.1109/ICEDEG.2018.8372351

IDE: 2-s2.0-85049028889

Fuente:Diego Fernando Ávila Pesánteza través deScopus - Elsevier

**Implementación de realidad aumentada como herramienta de refuerzo para la educación de libros de texto públicos en Ecuador**

Conferencia Global de Educación en Ingeniería IEEE, EDUCON

2018 | documento de sesión

DOI: 10.1109/EDUCON.2018.8363372

Identificación electrónica: 2-s2.0-85048107232

Parte del ISSN: 21659567 21659559

Fuente:Diego Fernando Ávila Pesánteza través deScopus - Elsevier

**Avanzando hacia una metodología que emplea el descubrimiento de conocimientos en bases de datos para ayudar en la toma de decisiones sobre la ubicación académica y la admisión de estudiantes en las universidades**

2018 | capítulo del libro

DOI: 10.1007/978-3-319-72727-1\_16

Fuente:referencia cruzada

**Hacia la mejora de los niños con TDAH a través de los serious games de realidad aumentada: Resultados preliminares**

Conferencia Global de Educación en Ingeniería IEEE, EDUCON

2018 | documento de sesión

DOI: 10.1109/EDUCON.2018.8363318

IDE: 2-s2.0-85048095758

Parte del ISSN: 21659567 21659559

**Fuente:**Diego Fernando Ávila Pesánteza través deScopus - Elsevier

**Enfoques para el diseño de juegos serios: una revisión sistemática de la literatura**

Revista Computadoras en la Educación

2017 | artículo de revista

Identificación electrónica: 2-s2.0-85052518469

Parte del ISSN: 10693769

**Fuente:**Diego Fernando Ávila Pesánteza través deScopus - Elsevier

Registro modificado por última vez el 15 de febrero de 2024, 6:33:48 a.m.