Hacking Games

Pruebas de Penetración SecureNet



"¿Podría un hacker entrar a nuestros sistemas? ¿Está mi base de datos protegida? ¿Puedo confiar en mi conexión a Internet? ¿Pueden mis clientes confiar en mí? ¿Cómo puedo saberlo?"

¿Qué son?

Los Hacking Games son un servicio diseñado para evaluar proactiva y sistemáticamente la seguridad de sus sistemas de información

¿Cómo?

Funciona siguiendo un ciclo de vida que consta de cuatro pasos:

- 1. Simulación: Pruebas de "hackeo" sin ocasionar daño alguno.
- 2. Detección: Se identifican las vulnerabilidades del sistema.
- 3. Análisis: Estudio de los riesgos identificados que representan una vulnerabilidad en el sistema.
- 4. Corrección: Recomendaciones para eliminar las vulnerabilidades detectadas.

Elementos del servicio

Simulaciones Externas: Evalúa la seguridad en los sistemas desde Internet.

Simulaciones Internas: Evalúa la seguridad en los sistemas desde su propia red.

Evaluación de Aplicaciones: Analiza las medidas de seguridad de una aplicación.

Pruebas de Estrés: Mide cuántos usuarios simultáneos puede soportar una aplicación.

Laptop Robada: Se simula la pérdida de un equipo y se analizan los daños que esto generaría a la empresa.

Razones para adquirir el servicio

Disminución de riesgos

Obtendrá una evaluación externa de su infraestructura de seguridad, de manera objetiva y constructiva.

Recomendaciones que mejorarán la seguridad de sus sistemas.

Asegurarse de que la privacidad de sus clientes no haya sido comprometida.

Cumplimiento con los requerimientos de ley como la Sarbanes-Oaxley.

Mejor calidad

Sus aplicaciones estarán auditadas antes de que funcionen en Internet.

Hacking Games como un proceso de control de calidad.

Permite corregir sus aplicaciones antes de sufrir un daño comercial o financiero.

Productividad

Gracias a la prevención de incidentes, se obtiene un retorno de inversión sobre la seguridad.

Menos horas perdidas de trabajo gracias a una mayor disponibilidad de sus sistemas en el momento que los necesite.









