



# Caso de Estudio 1

## Modelamiento de Amenazas

**Profesores:** Alejandro Hevia y Eduardo Riveros

**Auxiliar:** Sergio Rojas

**Ayudantes:** Darlene Sobarzo y Tomás Alvarado

### P1. Acceso restringido a versión preliminar de un videojuego

La empresa de desarrollo de videojuegos VJ\_cl está compuesta por un equipo de 10 personas, entre desarrolladores, artistas, sonidistas y encargados de marketing y publicidad. Desde hace 3 años, se encuentra trabajando en el desarrollo de la secuela de un juego famoso.

El equipo que lo desarrolla está compuesto por 5 personas, quienes tienen el mismo acceso a todos los recursos del videojuego. Para poder probar sus funcionalidades, se definió un proceso de acceso preliminar cerrado, disponible para personas de confianza de la institución. El sistema de acceso preliminar envía un correo electrónico con un token único de acceso al email de cada tester de confianza. El correo permite bajar el instalador de la aplicación, el cual es el mismo para todos los usuarios.

El mayor temor de la empresa es que el videojuego se filtre, complicando el proceso de lanzamiento y ayudando a empresas competidoras a copiar rápidamente las nuevas funcionalidades.

- A partir de lo descrito, comenta los recursos a proteger (al menos 2) y adversarios que observas (al menos 2).
- Desde el punto de vista de una empresa competidora, desarrolla un árbol de amenaza cuyo primer nodo sea “tener acceso a una versión jugable del videojuego”, con al menos 3 posibilidades en el primer nivel, 4 en el segundo y 5 en el tercero.
- Considerando el árbol de amenaza creado, señale una medida de seguridad que implementaría para 2 de las 5 hojas obtenidas, justifique brevemente.

**Duración: 30 minutos.**

**Trabajo individual.**