

Моделирование стратегий
фишинговой атаки PhishingGame

Содержание

- Актуальность
- Методы и объект исследования
- Результаты
- Выводы
- Перспективы



Актуальность

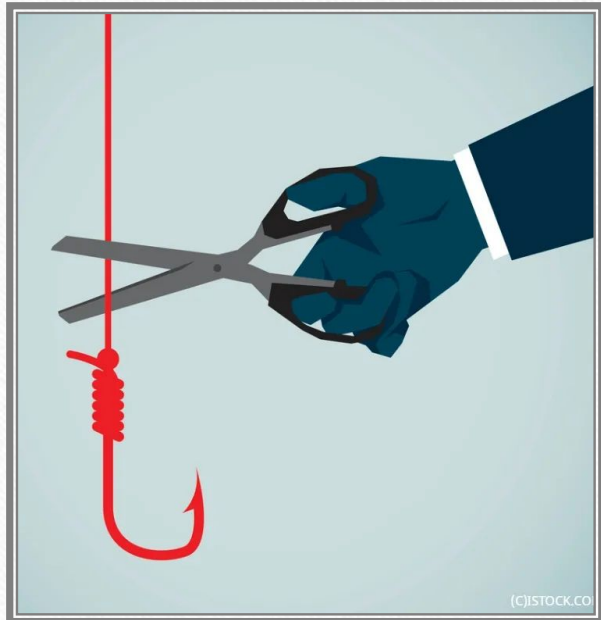
- Двадцать первый век - век технологий.
- Преобладающее число компаний переходят в цифровое пространство.
- Материальные ресурсы вытесняются электронными.
- Ценные данные работников хранятся в базах данных



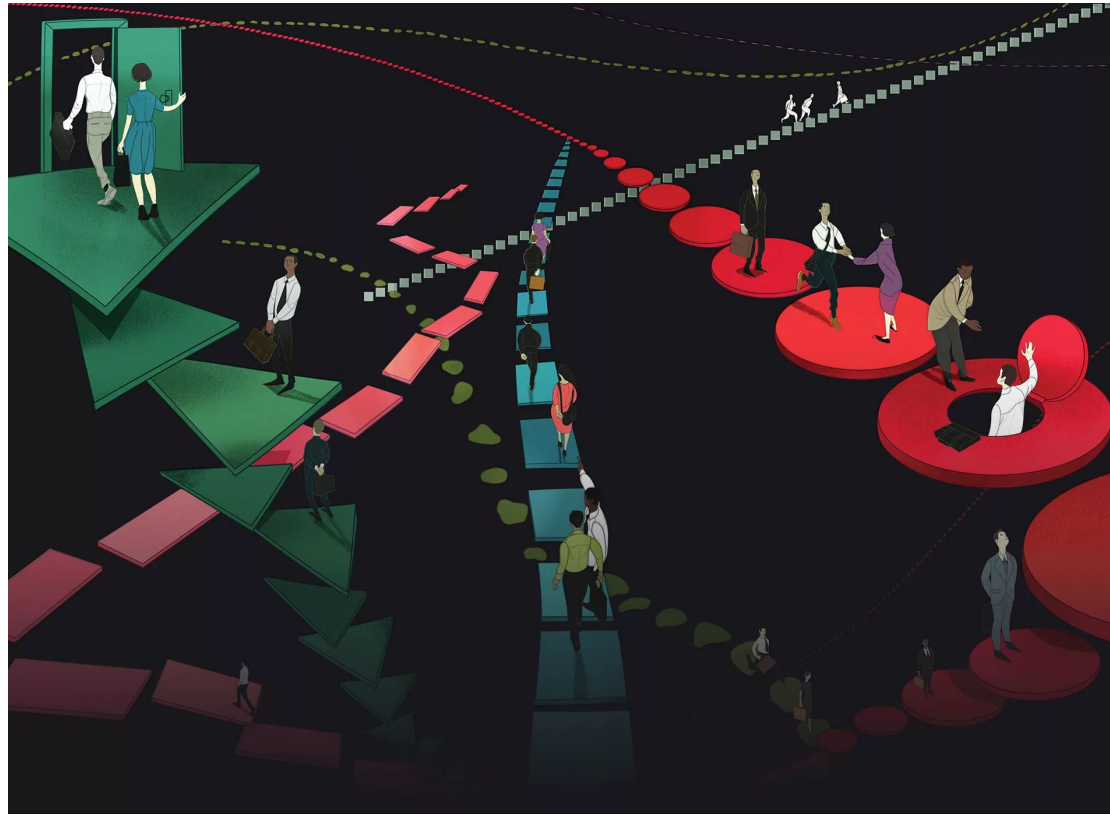
Актуальность

- Мошенники приобретают новые возможности для заработка.
- Как человеческий фактор влияет на информационную безопасность?
- Как бороться с киберпреступностью?

Методы и объект исследования



- Целевой фишинг, как объект исследования в сфере информационной безопасности
- Рассмотрение влияния человеческого фактора на концепцию фишинга
- Нахождение решений по ослаблению влияния фишинга
- Выбор подходящего метода в рамках исследования

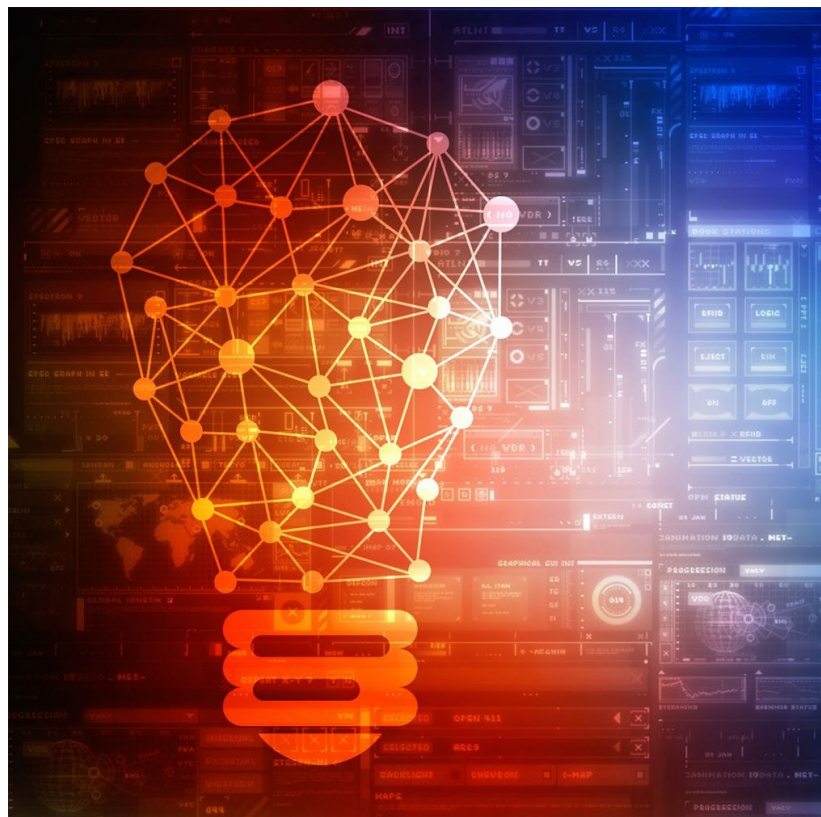


Результаты

- Определение вектора решения поставленной задачи
- Создание концепции фишинга на примере игры
- Реализация задачи с помощью создания ПО
- Как итог, прогнозирование поведения фишера при помощи внедрения некооперативной модели теории игр.

ВЫВОДЫ

- Осуществление метода борьбы с фишингом, основанном на теории игр
- Возможный вариант снижения риска влияния человеческого фактора
- Несложный для понимания рабочим персоналом метод внедрения антифишингового ПО
- Актуальное ПО для современного мира



Перспективы

- Невысокозатратный метод борьбы с фишингом
- Легкое применение ПО персоналом на практике
- Нетрудоемкое внедрение ПО
- Возможный вариант антифишингового обучения
- Возможность развития и улучшения ПО