

专科文凭

元宇宙中的电子游戏
行业和电子竞技商业



专科文凭 元宇宙中的电子游戏 行业和电子竞技商业

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网页链接: www.techtitute.com/cn/information-technology/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-business-metaverse-gaming-e-sports-industry

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

18

05

方法

24

06

学位

32

01 介绍

今天的年轻人在视听领域有广泛的娱乐选择，因为电子游戏已经成为全世界的主要休闲活动之一。这类视听产品的最终目的是在虚拟环境中实现社交。因此，掌握这个行业不仅符合私人组织的利益，也符合作为新兴经济和社会环境中公民的专业人员本身的利益。为此，TECH开发了一个学位，深入研究视频游戏行业的现状和它所促进的不同商业模式。同时，其100%的在线教学模式为用户提供了灵活性和便利性，使他们能够舒适地学习。





“

通过这个专科文凭, 你将分析开放源码在元宇宙生态系统发展中的影响, 在短短6个月内发展成为该领域的专业人士”

电子游戏产业的强劲增长也代表了一种新的经济模式。电子游戏行业在网上产生自己的收入,鼓励金融的分散化(DeFi)。为了作为一个专业人员的发展,在这个IT行业的道德规范下,需要一个坚实的基础来支持区块链投资的决策,更具体地说,在电子游戏方面,否则可能会导致大规模的资本损失。

TECH旨在教育IT和其他对元宇宙领域感兴趣的专业人士,拓宽他们在当前技术所提供的工具方面的技能,以便在电竞和元宇宙等专业市场之间创造协同效应。此外,通过这个方案,专家将深入研究视频游戏互动的来龙去脉,其影响,起源以及这个市场将如何发展。

这是一种100%的在线学术体验,可以在任何地方和任何时间进行学习,因此,学生可以选择他们想学习的时间,而没有预先设定的时间表。此外,你将通过真实案例和技术-虚拟全景中最成熟的专家进行培训。通过这种方式,在完成学位后,学生将掌握Metaverse的概念,这将使他们能够融入一个蓬勃发展的市场,每天都有数百万的代币流动。所有这些,都有适用于新工作场景的学习。

这个**元宇宙中的电子游戏行业和电子竞技商业专科文凭**包含市场上最完整和最新的教育课程。主要特点是:

- ◆ 由元宇宙,区块链和视频游戏方面的专家介绍案例研究的发展
- ◆ 这个专科文凭的图形化,示意图和突出的实用性内容提供了关于那些对专业实践至关重要的学科的实用信息
- ◆ 你可以进行自我评价过程的实际练习,以改善你的学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课,向专家提问,关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容



这是你深入研究电子游戏区块链市场的机会,并看到你的未来成倍增长"

“

掌握视频游戏提供的可能性,用
"玩与赚"模式动态地将新一代
引入新的商业和娱乐模式"

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

加入这个专科文凭,你可以继续你目前的工作,同时提升你在美塔弗斯的IT技能。

进入一个已经为电子游戏公司带来巨大经济利益的新兴世界,成为这个数字环境的一部分。



02 目标

这个元宇宙中的电子游戏行业和电子竞技商业专科文凭旨在扩大和更新计算机科学家和其他对元宇宙感兴趣的专业人士的知识。为了实现这一目标,TECH Global University提供各种格式的多媒体内容,补充阅读和模拟真实案例。通过这种方式,再加上教学人员的支持,学生将加强他们在电子游戏范式和专业市场(如电子竞技和元宇宙)中作为专业人士的地位。



“

不要再等了,成为电子游戏行业革命的一部分,应用不同的商业模式,促进你的项目的可行性”



总体目标

- ◆ 生成有关 Web 3.0 的专业知识产生关于网络3.0的专门知识
- ◆ 检查构成元宇宙的每个组件
- ◆ 从可用的工具和组件开发一个元宇宙
- ◆ 分析区块链作为数据治理模型的重要性
- ◆ 将区块链与元宇宙的现在和未来联系起来
- ◆ 在我们现在和未来的世界中发现去中心化金融的用例和影响
- ◆ 分析视频游戏行业的演变和元宇宙的第一个原始示例
- ◆ 深入研究经典商业模式, 行业概况和GameFi概念的创立
- ◆ 针对当前的元宇宙, 在电子竞技和游戏行业的其他生态系统之间建立协同效应
- ◆ 培养新技能, 让学生在元宇宙的不同支持中识别商机
- ◆ 识别并推广元宇宙内所有可能的货币化路线
- ◆ 从不同的角度深入研究元宇宙体验, 能够了解所有这些潜在的发展对我们的影响, 并回答中长期应用的所有问题
- ◆ 将元宇宙作为我们日常工作的一部分, 以便能够充分利用其所有领域
- ◆ 准备好迎接元宇宙为未来带来的所有变化, 并了解它如何影响我们的生活, 业务或我们与他人的关系





具体目标

模块1.电子游戏行业和电子竞技是通往元宇宙的门户

- ◆ 确定历史上最有影响力的电子游戏, 直达到元宇宙的概念
- ◆ 确定在线多人视频游戏是如何出现的, 它们在流行时带来了什么, 以及它们为当今的虚拟环境带来了哪些体验
- ◆ 分析视频游戏行业的现状以及促进我们项目可行性的不同商业模式
- ◆ 深入研究即玩即赚的定义, 以了解有关即玩即赚模型的概念差异
- ◆ 解释我们在谈论玩家-投资者范式时的意思, 以便确定和研究行业内的具体目标
- ◆ 能够以详细的方式区分游戏的交互体验。确立这两个概念之间的差异, 以确定企业内部要实现的目标
- ◆ 能够应用当前技术提供的工具在电子竞技和元宇宙等专业市场之间创造协同效应

模块2.元宇宙生态系统和主要行为者

- ◆ 分析开源对元宇宙生态发展的影响
- ◆ 检查社区在生态系统进化中的作用
- ◆ 指数时代新社会语境的缘由
- ◆ 订购生态系统参与者并了解他们的角色
- ◆ 深入研究开发元宇宙和生态系统的项目
- ◆ 探索生态系统带来的商机
- ◆ 了解创建生态系统以提供完整愿景的必要性

模块3.元宇宙中的分散金融和投资 (DeFi)

- ◆ 大致了解传统金融格局, 弱点和优势
- ◆ 确定去中心化金融的动机及其提供的解决方案
- ◆ 发展去中心化金融的基本概念
- ◆ 了解主要生态系统平台的运作方式
- ◆ 检查应用于 Web 3.0 项目的去中心化金融的中间概念
- ◆ RRSS 将在以元宇宙为中心的框架中被淘汰
- ◆ 培养将去中心化金融概念外推到元宇宙未来的能力



在专业人士的指导下, 让自己沉浸在元宇宙的世界中, 他们每天都在个人和专业项目中实践自己的知识"

03 课程管理

TECH Global University已经召集了大数据, 电子游戏和网络空间方面的专家团队来教授该学位, 并与学生分享他们的实践知识。这个元宇宙中的电子游戏行业和电子竞技商业专科文凭的教学框架的选择是经过仔细研究和选择的, 以确保学生发展电子游戏的最新技术, 提高他们掌握虚拟世界的结构和可行性的能力。



“

你想成为站在元宇宙最前沿的专业先锋队的一员吗?通过TECH和其专家团队获得”

国际客座董事

Andrew Schwartz 是一位数字创新和品牌策略的专家，专注于元宇宙与商业发展及数字平台的整合。实际上，他的兴趣包括从内容创作和初创企业管理到社交媒体策略实施和大创意的激活。在他的职业生涯中，他领导过许多项目，旨在产生具体且可衡量的结果，利用技术与商业的融合。

在其职业生涯中，他曾在耐克担任元宇宙工程总监，领导一个由开发者、设计师和数据科学家组成的跨学科团队，探索元宇宙在数字和物理连接发展中的潜力。在这一角色中，他开发了产品和创新流程的策略，并创造了Web3工具和数字双胞胎，重新定义了消费者与品牌的互动。他还担任过运动时刻体验总监。

此外，他还作为指数技术创新策略顾问参与AI MINDSystems Foundation，为新兴技术的发展做出贡献，并发表了关于元宇宙和人工智能对未来商业影响的文章。他能够预见趋势和其战略视野使他成为全球数字转型的有影响力的专业人士。

在国际上，他在元宇宙在体育和商业行业的应用方面成为了一个标杆，参与的项目在理解技术与品牌关系的方式上产生了深远影响。在这方面，他的工作获得了众多奖项，并巩固了他作为挑战常规界限的创新者的声誉。



Schwartz, Andrew 先生

- 耐克元宇宙工程总监, 波士顿, 美国
- 耐克运动时刻体验总监
- AI MINDSystems Foundation指数技术创新策略顾问
- Intralinks创新总监
- 马萨诸塞州蓝十字蓝盾数字产品负责人
- Leia Inc.内容创新负责人
- Interbrand品牌策略总监
- Strata-G Communications Strata-G Internet Group发展负责人
- 成员:
- 波特兰州立大学区块链顾问委员会
- 阿克顿-博克斯伯勒地区学区委员会

“

感谢 TECH, 您将能够与世界上最优秀的专业人士一起学习”

管理人员



Cavestany Villegas, íñigo先生

- 第二世界联合创始人兼生态系统负责人
- Web3和游戏领导者
- IBM云计算专家在IBM
- Netspot OTN, Velca和Poly Cashback的顾问
- 在众多商学院的教学, 如IE商学院和IE人文科学与技术学院
- 毕业于IE商学院的企业管理专业
- 马德里自治大学的业务发展 研究硕士学位
- IBM云计算专家
- IBM云计算解决方案顾问的专业认证



教师

Sánchez Temprado, Alberto先生

- ◆ 第二世界的项目经理
- ◆ Facebook的游戏评估经理
- ◆ PlayGiga的游戏分析师
- ◆ 关卡设计师 en BlackChiliGoat Studio
- ◆ 游戏设计师和Kalpa游戏
- ◆ 马德里康普鲁斯大学的视听通信学位
- ◆ 马德里康普鲁斯大学的游戏设计硕士
- ◆ 马德里康普鲁斯大学电影, 电视和视听传播专业硕士研究生

Cameo Gilabert, Carlos先生

- ◆ 第二世界的创始人和首席技术官
- ◆ Netspot公司的联合创始人
- ◆ Banc的共同创始人
- ◆ Jovid公司的首席技术官
- ◆ 自由职业者全栈开发者
- ◆ 马德里理工大学的工业工程师
- ◆ 马德里理工大学的数据科学硕士

04

结构和内容

TECH-科技大学希望提供最高的质量,而学生也会在他们的课程中以最高的学术表现来回应。出于这个原因,教学大纲的结构已经以易于吸收的方式进行了分配,再加上再学习方法的融入,使学生不必在该学位上投入长时间的学习。因此,由于100%的在线模式和6个月的详尽学习时间,学习该课程并协调工作和家庭生活是可能的。这些特点使专科文凭成为一种愉快和互动的学习体验。



META



“

现在就实现你的目标，将你的职业生涯推进到元宇宙和电子游戏行业，并保证在真正的商业舞台上成功表演”

模块1. 游戏业和电子竞技是通往元宇宙的门户

- 1.1. 通过视频游戏了解元宇宙
 - 1.1.1. 互动体验
 - 1.1.2. 市场的增长和建立
 - 1.1.3. 行业成熟度
- 1.2. 今天的梅塔韦斯人的滋生地
 - 1.2.1. MMOs
 - 1.2.2. 第二人生
 - 1.2.3. PlayStation首页
- 1.3. 多平台的元宇宙。概念的大规模革命
 - 1.3.1. 尼尔-斯蒂芬森和他的作品雪崩
 - 1.3.2. 从科幻小说到现实
 - 1.3.3. Mark Zuxkerberg Meta.概念的大规模革命
- 1.4. 视频游戏行业的状况。元宇宙的平台或渠道
 - 1.4.1. 电子游戏业的数字
 - 1.4.2. 元宇宙的平台或渠道
 - 1.4.3. 未来几年的经济预测
 - 1.4.4. 如何充分利用行业的优秀形式?
- 1.5. 商业模式。F2P对决。高级用户
 - 1.5.1. 免费游戏或F2P
 - 1.5.2. 高级用户
 - 1.5.3. 混合模式。替代建议
- 1.6. 玩命挣钱
 - 1.6.1. CryptoKitties的成功
 - 1.6.2. 阿克西无限公司。其他成功案例
 - 1.6.3. 玩赚 "的减员和 "玩赚 "的创建



- 1.7. GameFi:玩家-投资者范式
 - 1.7.1. GameFi
 - 1.7.2. 作为工作的电子游戏
 - 1.7.3. 颠覆经典的娱乐模式
- 1.8. 行业的经典生态系统中的元空间
 - 1.8.1. 球迷的偏见, 笼统的坏形象
 - 1.8.2. 技术和实施方面的困难
 - 1.8.3. 缺乏成熟度
- 1.9. 元宇宙: 互动性vs.可发挥的经验
 - 1.9.1. 互动体验和可玩体验
 - 1.9.2. 目前元宇宙s的经验类型
 - 1.9.3. 两者之间的完美平衡
- 1.10. 电子竞技的元宇宙
 - 1.10.1. 团队成长的困难
 - 1.10.2. 元宇宙: 沉浸式体验, 社区和专属俱乐部
 - 1.10.3. 通过区块链技术实现用户的货币化

模块2.元宇宙生态系统和主要行为者

- 2.1. 元宇宙行业的开放式创新生态系统
 - 2.1.1. 协作发展开放的生态系统
 - 2.1.2. 元宇宙行业的开放式创新生态系统
 - 2.1.3. 生态系统对元宇宙发展的影响
- 2.2. 开源项目。技术发展的催化剂
 - 2.2.1. 开放源代码是创新的加速器
 - 2.2.2. 整合开源项目。一个完整的概述
 - 2.2.3. 作为加速器的开放标准和技术
- 2.3. 网络3.0社区
 - 2.3.1. 创建和发展社区的过程
 - 2.3.2. 社区对技术进步的贡献
 - 2.3.3. 最相关的Web 3.0社区

- 2.4. 网络上的网络和社会关系
 - 2.4.1. 促进彼此间新的联系方式的技术
 - 2.4.2. 建立Web 3.0社区的物理和数字环境
 - 2.4.3. Web 2.0社会网络向Web 3.0的演变
- 2.5. 用户, 公司和生态系统推进元宇宙
 - 2.5.1. 具有Web 3.0视野的元宇宙s
 - 2.5.2. 投资于元宇宙的公司
 - 2.5.3. 使得提供完整解决方案成为可能的生态系统
- 2.6. 元宇宙中的内容创作者
 - 2.6.1. 数字游民
 - 2.6.2. 组织, 一个新的客户关系渠道的建设者
 - 2.6.3. 影响者, 流媒体和游戏者是早期采用者
- 2.7. 元宇宙中的经验提供者
 - 2.7.1. 重塑的销售渠道
 - 2.7.2. 沉浸式体验
 - 2.7.3. 公平和透明的定制
- 2.8. 元宇宙中的权力下放和技术基础设施
 - 2.8.1. 分布式和分散式的技术
 - 2.8.2. 工作证明vs.权益证明
 - 2.8.3. 元宇宙进化的关键技术层
- 2.9. 人类界面, 实现元宇宙体验的电子装置
 - 2.9.1. 现有技术设备所提供的经验
 - 2.9.2. 元宇宙的先进技术
 - 2.9.3. 延伸现实 (XR) 是一种沉浸式的元宇宙
- 2.10. 元宇宙中的孵化器, 加速器和投资工具
 - 2.10.1. 促进元宇宙商业发展的孵化器和加速器
 - 2.10.2. 在元宇宙的融资和投资
 - 2.10.3. 吸引聪明的资本

模块3.元宇宙中的分散金融和投资 (DeFi)

- 3.1. 元宇宙中的分散式金融 (DeFi)
 - 3.1.1. 去中心化金融
 - 3.1.2. 去中心化环境下的金融
 - 3.1.3. 实施分权式财政
- 3.2. 应用于DeFi的高级财务概念
 - 3.2.1. 货币供应量和通货膨胀
 - 3.2.2. 数量和利润业务
 - 3.2.3. 抵押品和收益率
- 3.3. DeFi商业模式应用于元宇宙
 - 3.3.1. 贷款和产量耕作
 - 3.3.2. 支付系统
 - 3.3.3. 银行和保险服务
- 3.4. 应用于元宇宙的DeFi平台
 - 3.4.1. DEXes
 - 3.4.2. 钱包
 - 3.4.3. 分析工具
- 3.5. 专注于元宇宙的DeFi项目的现金流
 - 3.5.1. DeFi项目的现金流
 - 3.5.2. 现金流的来源
 - 3.5.3. 体积vs.利润
- 3.6. 代币经济在元宇宙的利润
 - 3.6.1. 代币经济
 - 3.6.2. 代币效用
 - 3.6.3. 代币的可持续性



- 3.7. 着重于元宇宙的DeFi治理
 - 3.7.1. Defi治理
 - 3.7.2. 治理模式
 - 3.7.3. DAO
- 3.8. 元宇宙中的DeFi意识
 - 3.8.1. DeFi和元宇宙之间的协同作用
 - 3.8.2. DeFi在元宇宙的价值
 - 3.8.3. 通过DeFi实现元宇宙的增长
- 3.9. 元宇宙中的DeFi。使用案例
 - 3.9.1. 元宇宙中的DeFi。使用案例
 - 3.9.2. 使用案例
 - 3.9.3. Web3原生商业模式
- 3.10. 混合商业模式
 - 3.10.1. 中的未来DeFi
 - 3.10.2. 发展路线
 - 3.10.3. 大规模采用

“

分析传统的金融格局, 它的缺点和优势, 并将其与数字格局进行比较, 这要归功于你在TECH中获得的所有知识”

05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**再学习**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。



“

发现再学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇
世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在
整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济、社会和职业现实。

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级计算机科学学校存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实的案例。他们必须整合所有的知识，研究、论证和捍卫他们的想法和决定。

再学习方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合,在每节课中结合了个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究:再学习。

在2019年,我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH,你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为再学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年,我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量,材料质量,课程结构,目标.....),与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

再学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



技能和能力的实践

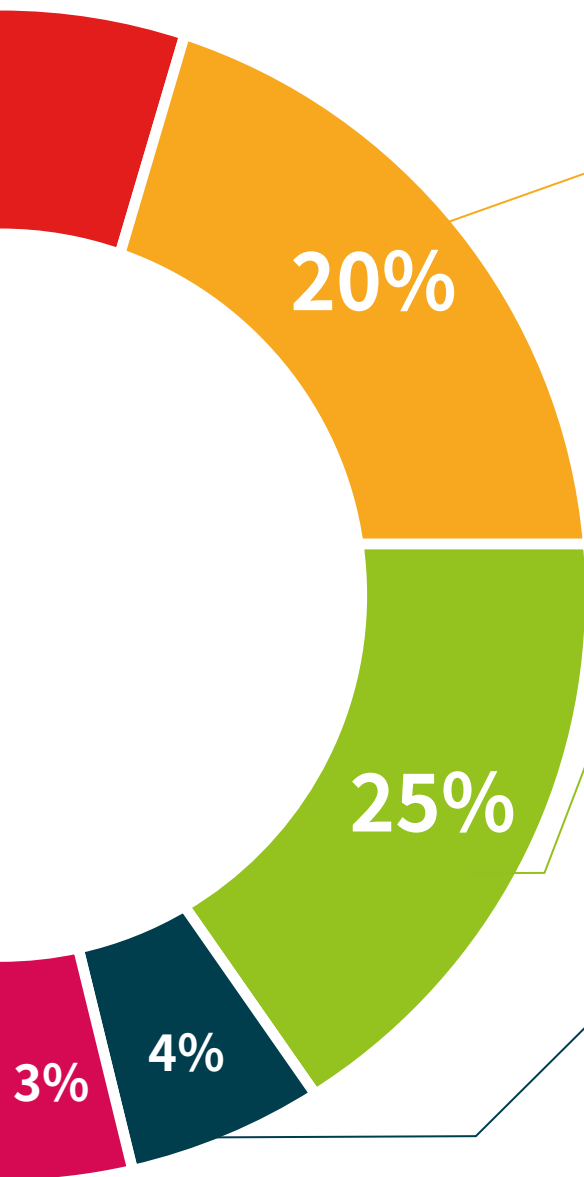
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

元宇宙中的电子游戏行业和电子竞技商业专科文凭课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。



“

成功地完成这个课程,并获得你的大学学位,而无需旅行或文书工作的麻烦”

这个元宇宙中的电子游戏行业和电子竞技商业**专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后,学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**专科文凭**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在**专科文凭**获得的资格,并将满足工作交流,竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**元宇宙中的电子游戏行业和电子竞技商业专科文凭**

官方学时:**450小时**



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在
知识 网页
网上教室 发展 语言

tech 科学技术大学

专科文凭
元宇宙中的电子游戏
行业和电子竞技商业

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

专科文凭

元宇宙中的电子游戏
行业和电子竞技商业