



JOANA PAIS

Desenhar Mercados: Economia, Jogos e Instituições para o Mundo Digital

O desenho de mercados combina a economia, a teoria dos jogos cooperativa e não cooperativa, a ciência da computação e a investigação operacional. Em vez de se limitar a estudar as instituições existentes, este campo interdisciplinar propõe desenhá-las, testá-las e implementá-las, aproximando o economista de um engenheiro social.

Nesta apresentação, ilustra-se esta abordagem com um problema concreto da economia digital: como dividir de forma justa a receita de um projeto entre vários colaboradores de uma plataforma de trabalho colaborativo, garantindo eficiência e incentivos à participação. O exemplo situa-se no quadro mais vasto do desenho de mercados, que já transformou áreas tão diversas como os leilões de espetro, a colocação de médicos e alunos ou a afetação de rins para transplante, e que hoje permite endereçar desafios colocados pelas novas plataformas digitais.

Designing Markets: Economics, Games, and Institutions for the Digital World

Market design brings together economics, cooperative and non-cooperative game theory, computer science, and operations research. Rather than merely studying existing institutions, this interdisciplinary field seeks to design, test, and implement them, bringing economists closer to the role of social engineers.

This presentation illustrates this approach through a concrete problem in the digital economy: how to allocate fairly the revenue generated by a project among multiple contributors to a collaborative work platform, while ensuring both efficiency and incentives for participation. This example is situated within the broader field of market design, which has already transformed areas as diverse as spectrum auctions, the matching of doctors and students, and kidney exchange programs, and which now provides tools to address challenges posed by emerging digital platforms.

Academia das Ciências de Lisboa, 8 de outubro de 2026