

# Rendimento por habitante

**Caderno medida**

IET

20/5/2024

## DESS.ECO...Rendimento por habitante

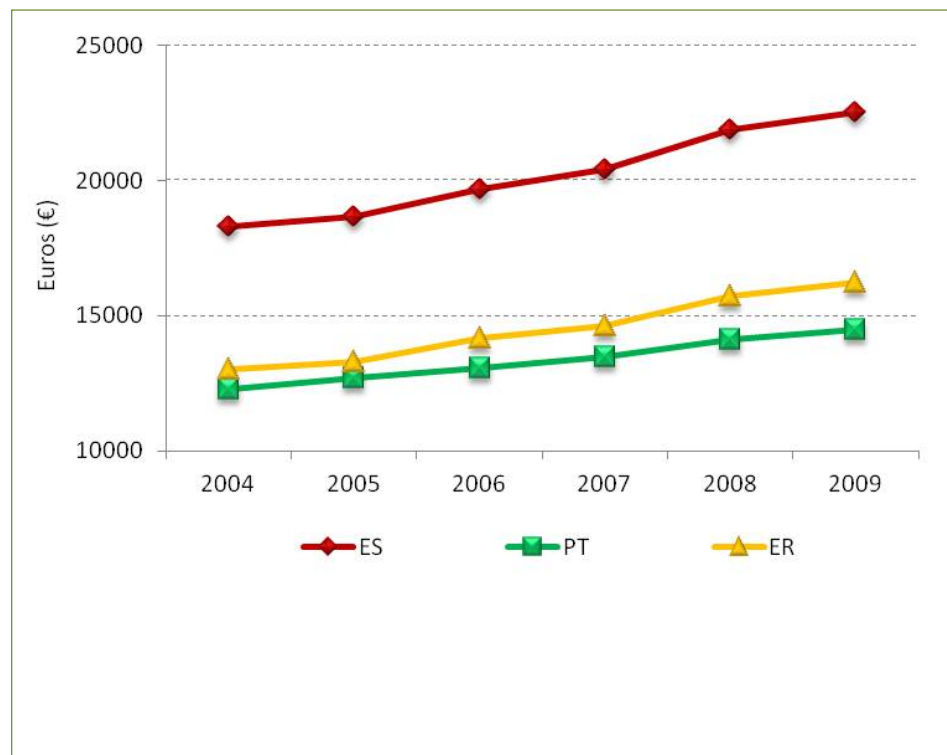
Medida: **Rendimento por habitante**

Tipo: TIPO 3a  
Clase DPSIR: Estado

### Descripción:

O Rendimento por habitante é calculado através da soma do ganho médio mensal por trabalhador. O ganho médio mensal corresponde ao montante líquido em dinheiro e/ou géneros, pago ao trabalhador, com carácter regular em relação ao período de referência, por tempo trabalhado ou trabalho fornecido no período normal e extraordinário. Inclui, ainda, o pagamento de horas remuneradas mas não efetuadas (férias, feriados e outras ausências pagas).

### Gráfico de contexto:



### Ámbitos territoriais:

## DESS.ECO. ...Rendimento por habitante

### Fórmula:

Rendimento por habitante=  $\frac{gi}{i}$

gi - ganho médio mensal dos trabalhadores

i - meses do ano (14x em Portugal)

**Natureza:**

**Unidades:** Euros por habitante ..

### Proceso cálculo:

Somatório do ganho médio mensal dos trabalhadores para um ano. No caso de Portugal devem ser considerados 14 meses.

### Tendencia deseada:

Não se apresenta a tendência desejada para este indicador.

### Referencias:

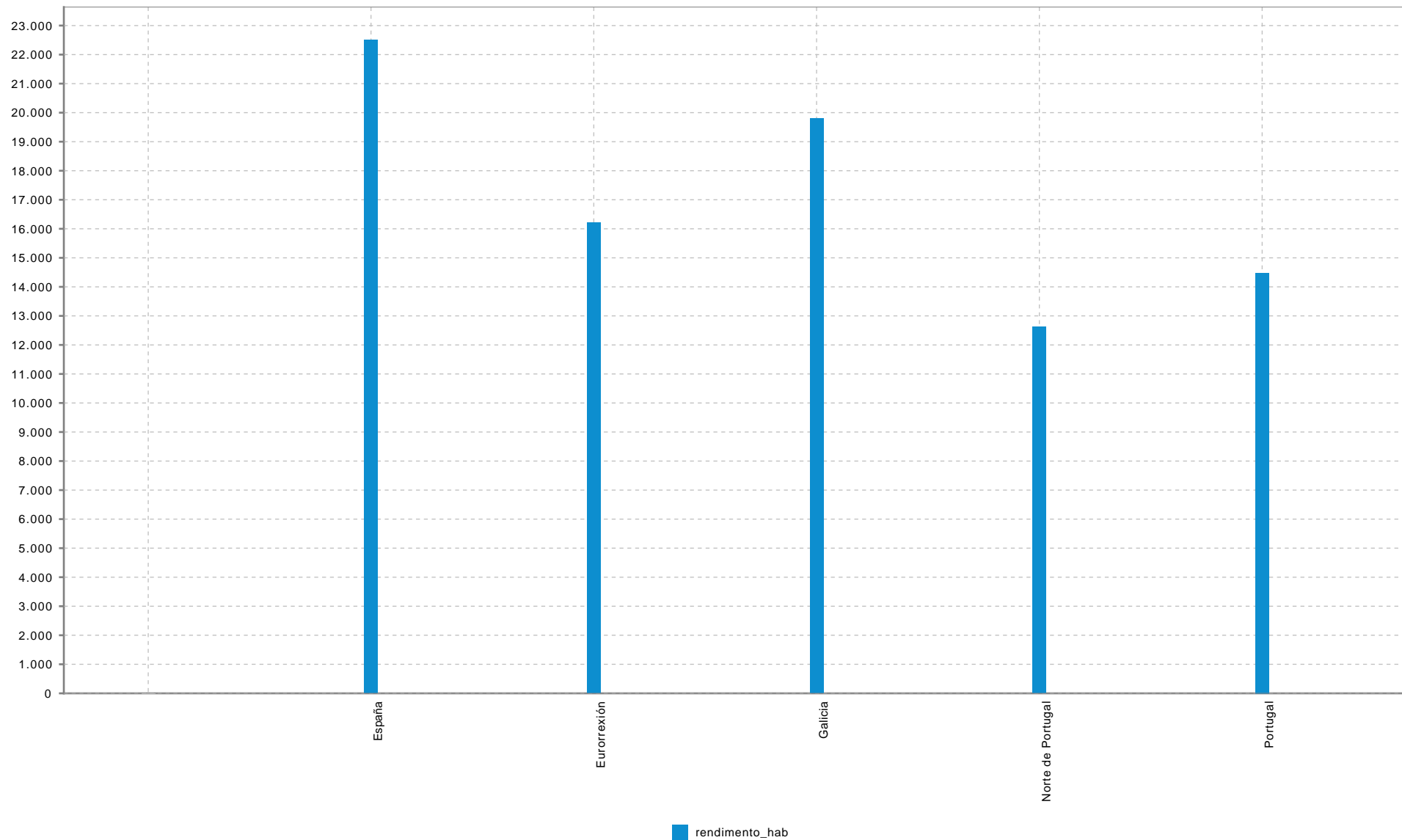
### Valores de contexto:

### Valores de referencia:

Título	Descripción	Titular	Escala	Perioricidade	Tratamento
rendimento_hab		Eixo Atántico			

## DESS.ECO. ... Rendimiento por habitante

Gráfico:





## DESS.ECO. ..Rendimento por habitante



**Estado:**



**Tendencia:**

Não se apresenta a tendência desejada para este indicador.

Bloque

Desenvolvemento Económico e Social Sostible

DESS

Subbloque

Economía

ECO

**Nome****Rendimento por habitante DESSECO.02**

## NOTAS METODOLÓXICAS

NPT: Ganho médio mensal (npt) - INE Portugal

GLZ: Ganancia media anual por trabajador (glz) - INE Espanha

PT: Ganho médio mensal (pt) - INE Portugal

ES: Ganancia media anual por trabajador (es) - INE Espanha

## OUTRAS FONTES

Título	Descrición	Titular	Escala	Perioricidade	Tratamento
--------	------------	---------	--------	---------------	------------

## REFERENCIAS