

Este experimento/simulación de modelado demuestra que las empresas en EE. UU. en programación de software de TI podrían estar sumando hasta un 56% de ingresos salariales adicionales debido a sus acuerdos de trabajo flexibles

**LOS SALARIOS  
EXTENDIDOS EN LA  
INDUSTRIA DE TI EN  
ESTADOS UNIDOS BAJO  
LA CERTIFICACIÓN DE  
ÍNDICE  
SALARIAL+IMPACTO®**

**US YEAR 2026**

GEORGE MONRAY. PRINCIPAL OF ECONTIME  
CONSULTANTS.

---



**ECONTIME  
CONSULTANTS**



## LOS SALARIOS EXTENDIDOS EN LA INDUSTRIA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN BAJO LA CERTIFICACIÓN DE SALARY+IMPACT INDEX®

### ESTUDIO DE CASO DE LA PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN ESTADOS UNIDOS, AÑO 2026

#### PRESENTACION

Este documento de experimentación y modelación de Econtime Consultants muestra una posible simulación de lo que serían los beneficios económicos para los empleados que trabajan como programadores en empresas del sector software en los EE.UU. en el año 2026. Se estiman como hipótesis cuáles serían los beneficios extrasalariales encima de los salarios financieros percibidos por los empleados tras evaluar económicamente el impacto de los trabajos flexibles (FWA). En realidad, conocemos los salarios financieros que cobran programadores, pero desconocemos el impacto real en la economía directa de los empleados el trabajar en un entorno flexible o remoto. Este documento va a calcular la desviación entre el salario financiero realmente cobrado y los impactos económicos de tener más tiempo libre, así como el ahorro en costes directos de ir al trabajo.

#### EL CONTEXTO DEL TRABAJO Y EVPT CALUCLOS

Se toman datos obtenidos de fuentes públicas y también volcados procedentes del uso de plataformas de IA. El trabajo se circunscribe a los EE. EE. EE. EE. UU., año 2026. Se estima que esta industria tiene unos 1,7 a 2,0 millones de empleados.

Los salarios medios en los EE. EE. UU. en la industria de la programación en el 2026 son de salarios brutos de entre 133.000\$ y 149.000\$ (promedio de 141.000\$), lo cual da unos netos entre 99.00\$ y 110.000\$ (promedio 104.000\$).

El promedio de edad en esta industria es de 39 años. En esa franja de edad, los americanos promedio tienen entre 1 y 2 hijos. La situación financiera de los americanos medios es de un 29% de deuda versus sus activos, por lo que se usa esta asunción financiera en nuestro modelo de experimentación.

Las expectativas de longevidad en los EE.UU. en el año 2026 están en 81,4 años para mujeres y 76,5 para hombres; aplicando un promedio, obtenemos un 78,95 (79 años).

La responsabilidad familiar de cada empleado obviamente la desconocemos, pero partimos de la base de un valor de 0.5. Este es el valor asociado a la carga familiar. El valor introducido en nuestro modelo debe estar





entre 0 y 1. Cuanto más cerca de 1, mayor es la carga familiar. Este valor se utiliza para modelar el grado de dependencia de los dependientes.

En cuanto al cálculo  $T_s$  hemos aplicado una hipótesis o suposición de valor medio estable, no agresivo y moderado de 1,5. Hay que decir que  $T_s$  es la valoración subjetiva que hacen los empleados sobre su tiempo libre. Este valor representa lo importante que es para el empleado, el valor de su tiempo libre frente a su tiempo de trabajo. Si se considera que el tiempo libre para un empleado es el doble de valioso que tu tiempo de trabajo, entonces  $T_s = 2$ .

La percepción de la salud que uno tiene a los 39 años de edad (edad promedio en la industria analizada) suele ser buena, así que hemos aplicado una hipótesis-suposición del 90% en la percepción de la salud, entendiéndose que la mayoría de los individuos en esas edades están en casi plena forma física, aunque hay que ser consciente de que no será así en todos los casos.

Tras modular cálculos de las anteriores variables, obtenemos un resultado del valor económico del Tiempo Personal (EVPT) de \$193.79/hora de promedio en cada empleado. Es decir el precio de cada hora libre de cada empleado.

Según datos de la [U.S. Bureau of Labor Statistics \(BLS\)](#), los trabajadores que hacen teletrabajo en ocupaciones profesionales (incluyendo software e IT) realizan en promedio alrededor de 40 horas semanales, de las cuales aproximadamente el 65% se hacen remotamente.

## OTROS COSTES Y AHORROS DIRECTOS MOTIVADOS POR LA FLEXIBILIDAD

### Costes de trabajar en el hogar.

Existe una serie de costes para el empleado cuando está trabajando en remoto. Por ejemplo, los costes de energía, calefacción, aire acondicionado o internet en los que incurre si trabaja desde casa. Se parte de la base de la hipótesis o suposición de que la empresa no retribuye por eso, y si lo hace, ya está incluido en el salario.

Por otra parte, el empleado, cuando trabaja en el hogar, se ahorra otros costes directos derivados de ir a trabajar en coche o en algún otro transporte. Esto se traduce en horas perdidas al volante, costes de parking, gasolina o depreciación de su propio vehículo, por ejemplo.

En nuestro modelo ejecutamos un último ajuste en el salario del empleado sumando la ecuación de ahorros – costes, ambos inducidos por la flexibilidad.

### Conclusiones

Hemos apreciado que, tras aplicar las anteriores suposiciones, el precio por hora trabajada y remunerada a un empleado del sector IT y programación es de 48,17\$ mientras que el valor que representa para él cada hora libre u hora personal de su tiempo escala a 193,79\$. Dado que las empresas de esta industria son muy proclives a los diseños de trabajo flexibles (FWAs) y al trabajo remoto, y que un 65% del tiempo del empleado se dedica al trabajo. Imaginemos que se les preguntase a todos los empleados de esta industria cuánto tiempo en realidad

Econtime Consultants is a Service of Copra International LLC. [info@econtime.eu](mailto:info@econtime.eu), <https://econtime.eu>  
16192 Coastal Hwy, Lewes, DE 19958, United States. © Copyright Econtime Consultants. All rights reserved

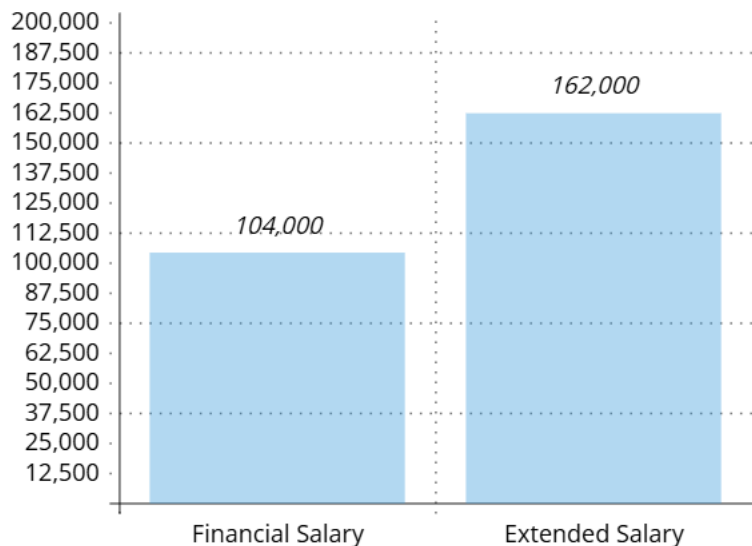


han recuperado este último año de su vida personal debido a esa flexibilidad corporativa que se les ofrece; en este caso hemos supuesto unas 6 horas semanales.

Los resultados obtenidos parten de la base de que un sueldo medio, tras pagar impuestos en los EE.UU., es de 104.000\$ en una industria que aplica un 65% del tiempo trabajado flexible y en base a que cada empleado pueda recuperar 6 horas semanales de su tiempo libre, en realidad, el equivalente salarial obtenido sería de 162,768\$, lo que significa un incremento de un 56% sobre el salario financiero.

## IT INDUSTRY 2026-US

Experiment under S+II Methodology



Ahora es el momento de comunicar estos buenos resultados a los empleados y publicarlos en las redes sociales de la empresa, sin duda, esto contribuirá a mejorar la reputación corporativa, a atraer y retener talento más fácilmente.



## NUESTRA CERTIFICACIÓN PARA LA INDUSTRIA IT PROGRAMMING-USA, 2026

Siendo el Salary+ Impact Index un 56%(5.6), esto significa que la industria aporta  $\geq 1.3$  puntos sobre el salario financiero, así que obtiene la certificación más alta.



Econtime Consultants is a Service of Copra International LLC. [info@econtime.eu](mailto:info@econtime.eu), <https://econtime.eu>  
16192 Coastal Hwy, Lewes, DE 19958, United States. © Copyright Econtime Consultants. All rights reserved

