

FORRESTER®

Total Economic Impact™ d'Adobe Creative Cloud Équipe pour les PME

Réductions de coûts et bénéfices liés
à Creative Cloud Équipe

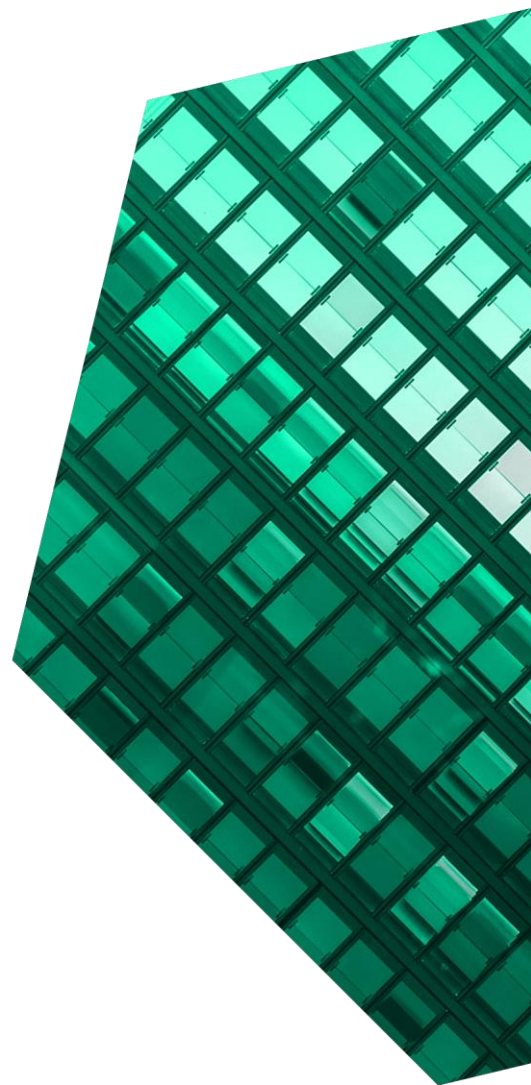
OCTOBRE 2021

Sommaire

Synthèse	1
Le parcours client avec Adobe Creative Cloud	
Équipe	6
Principaux défis	6
Objectifs d'investissement.....	6
Entreprise de référence.....	6
Analyse des bénéfices	8
Efficacité du management avec Creative cloud	
Équipe	8
Productivité des créatifs avec Creative Cloud	
Équipe	10
Efficacité de l'administration avec Creative Cloud	
Équipe	12
Bénéfices non quantifiés	13
Flexibilité	15
Analyse des coûts	16
Coût des licences Creative Cloud Équipe.....	16
Coût de la conversion/migration des fichiers vers	
Creative Cloud Équipe	17
Bilan financier	18
Annexe A : Total Economic Impact	19
Annexe B : Données démographiques pour les	
entretiens et l'enquête	20
Annexe C : Notes finales	21

Équipe de
consultants :

Corey McNair
Brendan Ng



Synthèse

Au cours de la dernière décennie, les applications de création digitales offrant différentes fonctionnalités et des modèles de tarification freemium se sont multipliées. Elles sont souvent destinées aux PME avec un budget modeste, qui se retrouvent à gérer un ensemble d'outils disparates. En adoptant une solution de création intégrée, les entreprises peuvent optimiser leur environnement de travail, mieux prévoir les coûts de licence, et aider les équipes à échanger et à collaborer.

[Adobe Creative Cloud Équipe](#) est une solution intégrée qui inclut plusieurs des applications de création digitales les plus utilisées¹ aujourd'hui, notamment :

- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Adobe Illustrator
- Adobe Premiere Pro
- Adobe XD
- Adobe Acrobat

Creative Cloud Équipe comprend également des services qui donnent accès à des milliers de polices Adobe Fonts et à des millions de ressources Adobe Stock gratuites ou payantes. Des plug-ins et des intégrations sont disponibles pour simplifier les workflows, et les bibliothèques Creative Cloud permettent aux équipes d'accéder aux mêmes éléments de projet.

Adobe a chargé Forrester Consulting de réaliser une étude TEI (Total Economic Impact™) et d'analyser le retour sur investissement (ROI) que les PME pourraient obtenir en utilisant Adobe Creative Cloud Équipe². Cette étude vise à fournir un cadre aux lecteurs pour évaluer l'impact financier potentiel de Creative Cloud Équipe sur leur entreprise.

Afin de mieux cerner les bénéfices, les coûts et les risques associés à cet investissement, Forrester a mené des entretiens téléphoniques approfondis avec sept décideurs de cinq entreprises, et a interrogé 132 personnes (directeurs, managers, responsables produit et utilisateurs) dans des PME qui utilisent les applications et services Creative Cloud. Pour

RÉSULTATS DE L'ÉTUDE TOTAL ECONOMIC IMPACT



Retour sur investissement (ROI)

388 %



Valeur actuelle nette (VAN)

432 300 €

les besoins de cette étude, Forrester a agrégé les expériences des personnes interrogées et des utilisateurs sondés, puis consolidé les résultats au sein d'une [entreprise unique servant de référence](#) pour l'analyse financière.

Avant d'acquérir une licence Creative Cloud Équipe, les entreprises interrogées utilisaient des licences pour les applications Adobe individuelles et pour différentes applications de création tierces. Les applications étaient souvent exploitées différemment par chacune des équipes, et les managers n'étaient jamais sûrs que les dernières versions étaient utilisées. Ils avaient également du mal à savoir quels utilisateurs avaient accès aux licences, et le manque d'intégration des outils occasionnait souvent des problèmes techniques.

Résultat, des demandes de délais et/ou de ressources supplémentaires étaient intégrées dans les calendriers de projet, ce qui représentait un coût certain pour l'entreprise. Les entreprises interrogées se sont alors mises en quête d'une solution de création intégrée pour uniformiser les

processus de production et réduire le temps consacré à la gestion des licences.

Elles ont choisi les licences Creative Cloud Équipe qui donnent accès à tous les services et à toutes les applications. Cette décision a essentiellement été motivée par le fait que la suite logicielle intégrée d'Adobe permet aux créatifs de mener leurs projets de bout en bout et de limiter le recours aux applications tierces. Par ailleurs, grâce au stockage dans le cloud, les membres des équipes projet peuvent interagir très facilement, mais aussi télétravailler en partageant leurs fichiers, ce qui améliore leur expérience. Depuis qu'elles ont adopté Creative Cloud Équipe, les entreprises interrogées ont accéléré la production grâce aux fonctions de collaboration et aux intégrations d'applications (Adobe et tierces).

Les coûts prévisibles de gestion d'un contrat unique ont permis aux entreprises de rentabiliser leurs applications de création et de réduire considérablement le travail d'administration des licences.

PRINCIPALES CONCLUSIONS

Bénéfices quantifiés. Les bénéfices quantifiés en valeur actuelle (VA) et ajustés en fonction des risques sont les suivants :

- **Applications Creative Cloud intégrées, à jour et simples à gérer.** Le travail d'administration des applications de création a été réduit de 90 %, car il n'y a qu'un seul contrat à gérer pour la plateforme intégrée de Creative Cloud Équipe. Le modèle d'abonnement de Creative Cloud Équipe permet également aux membres de l'équipe d'accéder à des outils actualisés dont les mises à jour leur sont automatiquement transmises.
- **Les équipes sont plus créatives grâce à la multiplicité des applications et des intégrations Creative Cloud.** Creative Cloud Équipe a permis d'économiser près de 5 000 heures au niveau individuel et collectif. La solution permet aux créatifs de produire plus rapidement des travaux de qualité. Les intégrations avec différentes solutions (Dropbox Paper, applications Google Workspace, Jira Cloud, applications Microsoft, Slack, etc.), notamment avec d'autres applications Adobe,

facilitent la collaboration en temps réel sur les projets et aident à canaliser les initiatives de création. Le stockage partagé des contenus via les bibliothèques Creative Cloud permet aux créatifs d'accéder à tout moment aux ressources et à la charte graphique de la marque, ce qui garantit une certaine cohérence, tous projets et outils confondus.

« L'utilisation d'une licence octroyant un accès depuis les appareils mobiles et les ordinateurs des collaborateurs, mais aussi d'applications intégrées, améliore la productivité. Pourquoi utiliser une solution non-cloud dont la gestion nécessite du temps et des efforts supplémentaires ? »

Responsable IT et du support technique, jeux vidéo

- **Amélioration de l'efficacité des workflows grâce à une plateforme de création intégrée.** Les équipes misant sur un ensemble intégré d'outils travaillent 1 000 heures de moins que quand elles utilisaient des applications de création tierces. Elles n'ont plus à jongler avec des applications tierces, à apprendre à les utiliser, puis à reformater ou recréer les fichiers qu'il n'a pas été possible de faire migrer vers d'autres applications. Creative Cloud Équipe aide les équipes à assurer la cohérence des projets entre les différentes applications et permet ainsi d'obtenir des résultats de qualité.

Bénéfices non quantifiés. Les bénéfices non quantifiés dans le cadre de cette étude sont les suivants :

- **Meilleure expérience pour les collaborateurs.** Les personnes interrogées ont déclaré que l'ajout de licences Creative Cloud Équipe créait chez les collaborateurs le sentiment que l'entreprise croyait et investissait en eux. L'attitude positive cultivée par l'entreprise motive les collaborateurs et améliore la qualité du travail.

- **Télétravail sécurisé avec Creative Cloud.** En utilisant principalement Creative Cloud Équipe, les collaborateurs limitent les risques inhérents aux transferts de fichiers entre applications. Le stockage dans le cloud facilite par ailleurs le télétravail, tout en garantissant la sécurité des fichiers stockés.
- **Développement des compétences et formation des membres de l'équipe.** L'accès à l'ensemble des applications et services Creative Cloud incite les collaborateurs à se former et à utiliser d'autres applications et services, et donc à élargir leur champ de compétences.

Coûts. Les coûts en VA ajustés en fonction des risques sont les suivants :

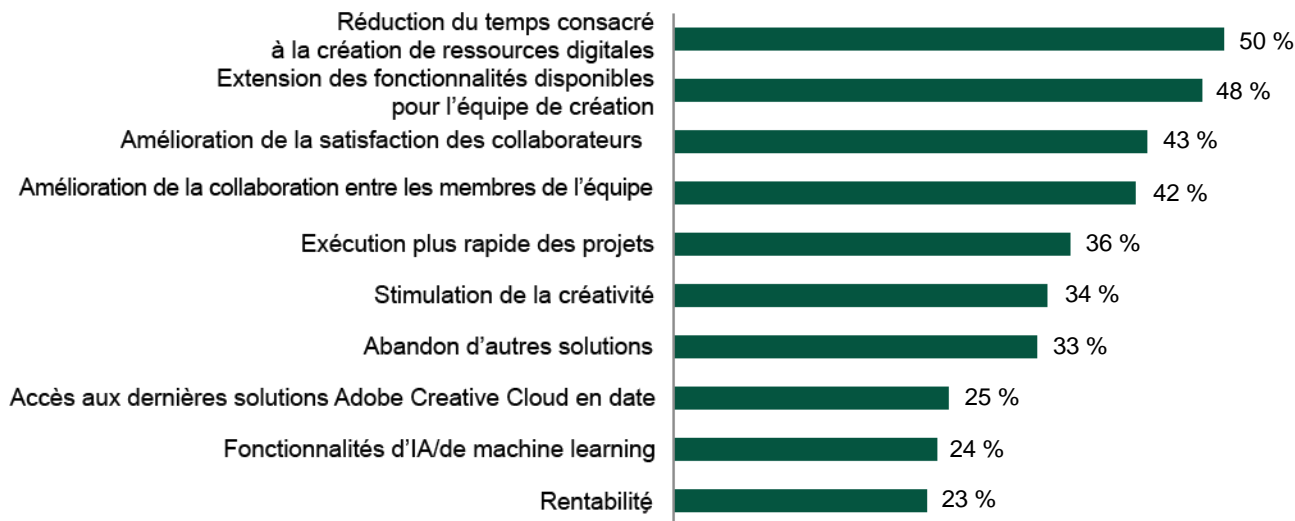
- **Coût des licences Adobe Creative Cloud.** Les entreprises interrogées s'acquittent d'un forfait mensuel par licence Creative Cloud Équipe pour accéder à l'ensemble des applications et services.
- **Conversion/migration des fichiers vers Creative Cloud.** Les entreprises interrogées allouent une petite équipe à la conversion et à la migration des fichiers des applications non-Adobe vers des applications Adobe. Ces fichiers seront réutilisés pour de futurs projets.

Selon l'analyse financière basée sur l'enquête et les entretiens avec les clients, l'entreprise de référence génère 543 600 € de revenus sur trois ans pour des coûts à hauteur de 111 300 €, soit une valeur actuelle nette (VAN) de 432 300 € et un ROI de 388 %.

« Si nous n'utilisions pas Creative Cloud Équipe, il faudrait trouver d'autres solutions logicielles, ce qui nous obligerait à faire appel à davantage de personnes. La parfaite intégration des applications nous épargne ce genre de problèmes. »

Directeur de la création, animation

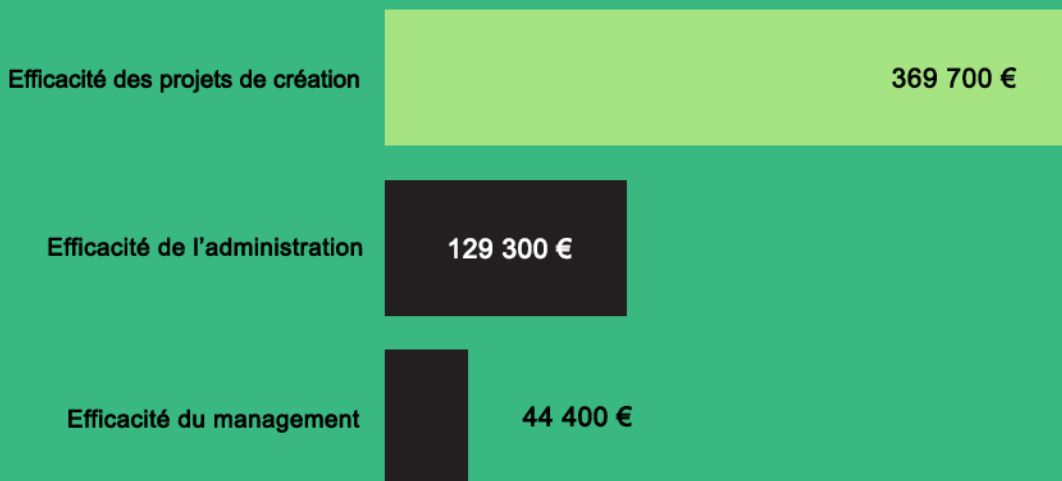
« Quels sont les principaux critères d'adoption d'Adobe Creative Cloud Équipe ? »



Base : 132 utilisateurs d'Adobe Creative Cloud Équipe

Source : étude réalisée en avril 2021 par Forrester Consulting pour le compte d'Adobe concernant Creative Cloud Équipe pour les PME

Bénéfices d'Adobe Creative Cloud Équipe (sur trois ans)



ROI
388 %



BÉNÉFICES
EN VA
543 400 €



VAN
432 100 €

Rien ne peut rivaliser avec les fonctionnalités, la stabilité et la compatibilité des applications Adobe Creative Cloud, qui font référence.

— Directeur de la création, marketing

CADRE DE RÉFÉRENCE ET MÉTHODOLOGIE TEI

À partir des informations recueillies dans le cadre de l'enquête et des entretiens, Forrester a créé un cadre de référence Total Economic Impact™ pour les entreprises qui envisagent d'investir dans Adobe Creative Cloud Équipe.

Ce cadre de référence sert à identifier les coûts, les bénéfices, la flexibilité et les facteurs de risque qui influent sur la décision d'investissement. Forrester a adopté une approche en plusieurs étapes pour évaluer l'impact d'Adobe Creative Cloud Équipe sur une entreprise.

COMMUNICATIONS

Les lecteurs doivent être avisés de ce qui suit :

L'étude a été réalisée par Forrester Consulting pour le compte d'Adobe. Il ne s'agit pas d'une analyse concurrentielle.

Forrester n'établit aucun postulat concernant le retour sur investissement que d'autres entreprises pourraient enregistrer.

Forrester recommande vivement aux lecteurs d'utiliser leurs propres estimations dans les limites du cadre de référence fourni dans le rapport pour déterminer la pertinence d'un investissement dans Adobe Creative Cloud Équipe.

Adobe a revu le rapport et soumis des commentaires à Forrester, qui exerce néanmoins le contrôle éditorial sur le rapport et ses conclusions et ne tolère aucune modification susceptible de contredire les conclusions de Forrester ou d'occulter le propos de l'étude.

Adobe a communiqué les noms des clients à interroger, mais n'a pas pris part aux entretiens.

Forrester a réalisé l'enquête en double aveugle en faisant appel à une entreprise de sondage tierce.



DILIGENCE RAISONNABLE

Entretien avec les parties prenantes d'Adobe et les analystes de Forrester pour recueillir des données propres à Adobe Creative Cloud Équipe.



ENTRETIENS ET ENQUÊTE

Entretiens téléphoniques avec sept décideurs de cinq entreprises et enquête auprès de 132 personnes dans des PME qui utilisent Adobe Creative Cloud Équipe, afin d'obtenir des données sur les coûts, les bénéfices et les risques.



ENTREPRISE DE RÉFÉRENCE

Nous avons conçu une entreprise de référence d'après les caractéristiques des entreprises des personnes interrogées et sondées.



CADRE DE RÉFÉRENCE DU MODÈLE FINANCIER

Nous avons créé un modèle financier représentatif des entretiens et de l'enquête à l'aide de la méthodologie TEI, puis nous l'avons ajusté en fonction des risques en nous appuyant sur les questions et préoccupations des entreprises des personnes interrogées.



ÉTUDE DE CAS

Nous avons utilisé quatre éléments fondamentaux du TEI pour modéliser l'impact de l'investissement : bénéfices, coûts, flexibilité et risques. Compte tenu de la sophistication croissante des analyses du ROI concernant les investissements IT, la méthodologie TEI de Forrester offre un panorama complet de l'impact économique total des décisions d'achat. Veuillez-vous reporter à l'annexe A pour en savoir plus sur la méthodologie TEI.

Le parcours client avec Adobe Creative Cloud Équipe

■ Creative Cloud : les leviers d'investissement

PRINCIPAUX DÉFIS

Forrester s'est entretenu avec sept décideurs dans cinq entreprises et a interrogé 132 personnes dans des PME qui utilisent des licences Creative Cloud Équipe. Pour plus de détails sur les entreprises qui ont participé à cette étude, consultez l'[Annexe B](#).

Avant de souscrire des licences pour les applications et services Creative Cloud, les entreprises des personnes interrogées utilisaient plusieurs applications phares d'Adobe, comme InDesign et Photoshop, ainsi que différentes applications de création tierces.

Les personnes interrogées ont expliqué que leur entreprise était confrontée à un manque d'intégration entre les applications et devait gérer plusieurs contrats de licence, ce qui occasionnait certains problèmes :

- **Supervision des licences des applications de création.** Les petites et moyennes entreprises détenaient un nombre limité de licences d'applications de création à attribuer à leur personnel. Les managers devaient donc s'assurer que les équipes affectées à un projet avaient accès aux applications nécessaires. Par ailleurs, les prestataires impliqués dans des projets se voyaient octroyer des licences qui n'étaient plus comptabilisées au terme de leur collaboration avec l'entreprise. Résultat, les managers étaient obligés de souscrire plus de licences qu'ils ne le souhaitaient, certaines n'étant pas utilisées.

- **Travail supplémentaire et coûts irrécupérables liés aux applications de création non intégrées.** Les entreprises ont adopté plusieurs applications de création tierces avec des modèles de tarification freemium pour faire des économies. Or, ces applications étaient bien souvent inutilisées, les collaborateurs préférant se servir des applications Adobe qu'ils connaissaient plutôt que de se former à de nouvelles applications de création.

L'utilisation d'autres applications de création se soldait par des workflows incohérents et des retards de production, les membres de l'équipe devant consacrer du temps à l'apprentissage de ces applications pour pouvoir continuer à travailler. Pour couronner le tout, les fichiers transférés étaient compressés ou devaient être recréés.

OBJECTIFS D'INVESTISSEMENT

Les entreprises des personnes interrogées recherchaient une solution capable de :

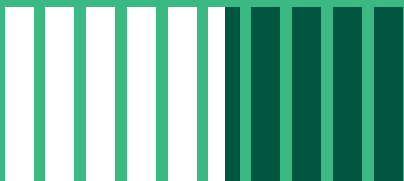
- Fournir aux collaborateurs un ensemble complet d'outils pour mener à bien leurs projets.
- S'intégrer avec d'autres applications pour simplifier la production.
- Faciliter la gestion des licences.

ENTREPRISE DE RÉFÉRENCE

À partir des entretiens et de l'enquête, Forrester a établi un cadre de référence TEI, créé une entreprise de référence et réalisé une analyse du ROI qui montre les domaines impactés financièrement. L'entreprise de référence est représentative des cinq entreprises des personnes interrogées et des 132 personnes sondées par Forrester. Elle est utilisée pour présenter l'analyse financière consolidée dans la section suivante. L'entreprise de référence présente les caractéristiques suivantes :

Description de l'entreprise de référence. L'entreprise de référence n'est pas rattachée à un secteur d'activité particulier.

Nombre moyen d'applications de design et de visualisation utilisées avant l'investissement : 5,6



Elle opère à l'international et emploie principalement des télétravailleurs. Elle enregistre un chiffre d'affaires annuel de 21,57 millions d'euros et compte 200 employés. Avant l'adoption de Creative Cloud Équipe, elle détenait des licences des différentes applications Creative Cloud. Elle faisait aussi régulièrement appel à des applications de création tierces. Aujourd'hui, l'entreprise détient 40 licences Creative Cloud Équipe et n'utilise plus d'applications Creative Cloud individuelles ni d'applications de création tierces.

Caractéristiques du déploiement. L'entreprise attribue immédiatement des licences Creative Cloud Équipe à ses collaborateurs et ses prestataires pour qu'ils aient accès aux produits. Les collaborateurs réutilisent ou recréent des fichiers de projet conçus avec des applications de création autres que celles d'Adobe dès les premiers mois, à mesure que les applications tierces cessent d'être utilisées.

Principales hypothèses concernant l'entreprise de référence :

- **21,57 millions d'euros de CA annuel**
- **200 employés**
- **40 licences Creative Cloud Équipe**

« Parmi les avantages suivants, quels sont ceux dont votre entreprise a bénéficié grâce à son investissement dans Adobe Creative Cloud Équipe ? »



Base : 132 utilisateurs d'Adobe Creative Cloud Équipe

Source : étude réalisée par Forrester Consulting pour le compte d'Adobe en avril 2021

Analyse des bénéfices

■ Données sur les bénéfices quantifiés appliquées à l'entreprise de référence

Total des bénéfices						
Réf.	Bénéfice	Année 1	Année 2	Année 3	Total	Valeur actuelle
Atr	Efficacité du management avec Creative Cloud Équipe	15 842 €	19 011 €	19 011 €	53 864 €	44 396 €
Btr	Gains de productivité générés par Creative Cloud Équipe sur les projets de création	99 014 €	158 423 €	198 029 €	455 466 €	369 723 €
Ctr	Efficacité de l'administration avec Creative Cloud Équipe	42 906 €	57 208 €	57 208 €	157 323 €	129 267 €
	Total des bénéfices (ajusté en fonction des risques)	157 763 €	234 642 €	274 248 €	666 653 €	543 386 €

EFFICACITÉ DU MANAGEMENT AVEC CREATIVE CLOUD ÉQUIPE

Preuves et données. Les personnes interrogées ont déclaré qu'avant d'adopter Creative Cloud Équipe, elles utilisaient en moyenne 5,6 applications de design et de visualisation non-Adobe. Chacune de ces applications faisait l'objet d'un contrat et/ou de licences qu'il fallait gérer en plus des licences des applications de création Adobe individuelles.

Chaque entreprise employant des dizaines de créatifs et faisant appel à différents prestataires, la gestion des licences nécessitait plusieurs heures de travail par semaine. En passant à Creative Cloud Équipe, les administrateurs ont été déchargés d'une grande partie de ce travail, car ils n'avaient plus qu'un seul ensemble de licences à attribuer et avaient accès à un tableau de bord intuitif pour les gérer.

« Avant Adobe Creative Cloud Équipe, nous devons planifier des temps d'immobilisation et vérifier en permanence que les applications Adobe de tous les utilisateurs étaient à jour. Quand votre équipe compte trois personnes, cela prend énormément de temps. »

Responsable technique et des opérations IT, jeux vidéo

Les membres de l'équipe IT ont été déchargés de la gestion des applications tierces, notamment du contrôle des mises à jour et des erreurs techniques. Avec Adobe Creative Cloud Équipe, les mises à jour sont diffusées automatiquement aux utilisateurs, et le jeu d'outils intégré fluidifie l'expérience technique. Les équipes IT n'ont plus à allouer davantage de ressources à l'intégration d'outils de création, ni à planifier plus de temps d'immobilisation pour éviter d'éventuels problèmes techniques avec les différentes applications tierces.

« Le coût est désormais inférieur et plus prévisible, car la console d'administration nous permet d'augmenter et de réduire les capacités en fonction des besoins, ce qui évite de se retrouver avec des licences non attribuées en prévision de futurs projets. »

Vice-président de l'IT, marketing

Selon les personnes interrogées, il est plus facile de prévoir les budgets des applications de création, car la gestion et la supervision d'un ensemble de licences sont minimales. Compte tenu des budgets parfois serrés des PME, ce bénéfice a eu un poids significatif.

Modélisation et hypothèses. Forrester émet les hypothèses suivantes pour l'entreprise de référence :

- Le directeur de la création consacre environ une demi-journée de travail par semaine à la supervision des licences des applications de création pour les collaborateurs et les prestataires, soit un total de 192 heures par an.

Risques. Certaines spécificités d'une entreprise peuvent avoir un impact sur les bénéfices :

- Le temps consacré à l'administration des licences et/ou à la gestion des applications de création.
- Le taux horaire des collaborateurs dépend du secteur d'activité, de la région et des différentes données démographiques de l'entreprise.

Efficacité du management avec Creative Cloud Équipe

Réf.	Mesure	Source	Année 1	Année 2	Année 3
A1	Nombre d'heures passées à gérer les licences d'applications de création chaque année	Hypothèse	192	192	192
A2	Taux horaire moyen du directeur de la création à temps plein pour gérer les licences	Hypothèse	69 €	69 €	69 €
A3	Coût total de la gestion des licences	A1*A2	13 254 €	13 254 €	13 254 €
A4	Temps consacré aux intégrations et à la gestion des applications de création chaque année (en heures)	Hypothèse	192	192	192
A5	Tarif horaire moyen d'un responsable IT à temps plein	Hypothèse	60 €	60 €	60 €
A6	Coût total de la gestion des intégrations et de la maintenance	A4*A5	11 597 €	11 597 €	11 597 €
A7	Efficacité de la gestion des applications de création après l'adoption de Creative Cloud Équipe	Entretiens	75 %	90 %	90 %
At	Efficacité du management avec Creative Cloud Équipe	(A3+A6)*A7	18 638 €	22 366 €	22 366 €
	Ajustement en fonction des risques	↓15 %			
Atr	Efficacité du management avec Creative Cloud Équipe (ajustée en fonction des risques)		15 842 €	19 011 €	19 011 €
Total sur trois ans : 53 864 €			Valeur actuelle sur trois ans : 44 396 €		

- Le taux horaire moyen présumé pour un directeur de la création est de 69 euros.
- Un employé IT à temps plein consacre deux jours par mois à la supervision des intégrations et à la gestion des applications de création.
- Le taux horaire moyen présumé d'un ETP IT est de 60 euros.
- Après avoir adopté Creative Cloud Équipe, l'entreprise augmente de 75 % l'efficacité de la gestion des licences et des applications au cours de l'année 1, en renonçant aux applications tierces. Durant l'année 2, alors que davantage d'équipes utilisent les applications Adobe pour travailler, l'efficacité grimpe à 90 %.

Résultats. Pour tenir compte de ces risques, Forrester a revu ce bénéfice à la baisse de 15 % et obtenu une VA ajustée en fonction des risques (taux d'actualisation de 10 %) de 44 k€ sur trois ans.

PRODUCTIVITÉ DES CRÉATIFS AVEC CREATIVE CLOUD ÉQUIPE

Preuves et données. Les personnes interrogées ont fait état d'une amélioration de la productivité et de la qualité des projets de ceux qui utilisent Creative Cloud Équipe. Si la fonction de base des outils n'a pas changé, des fonctionnalités supplémentaires ont enrichi l'expérience.

Grâce à l'espace de stockage dans le cloud et aux outils utilisés dans le cadre de Creative Cloud Équipe, les utilisateurs peuvent continuer à travailler sur les projets dans toutes les applications et sur tous les appareils. Avec les ressources/fichiers stockés dans les bibliothèques Creative Cloud, les collaborateurs peuvent s'appuyer sur des projets de création antérieurs et boucler les suivants plus rapidement. Ils peuvent également tirer parti de l'espace de stockage alloué à d'autres, mais non exploité. Par ailleurs, l'accès à Adobe Stock accélère les recherches et validations des images à utiliser sur les différents supports.

« Il est très pratique d'avoir accès à l'ensemble des applications et de pouvoir passer facilement de l'une à l'autre. Il est intéressant pour nous de savoir que ces outils sont la référence pour nos créatifs lorsque nous collaborons les uns avec les autres. »

Directeur de la création, marketing

Ces ressources se sont avérées particulièrement utiles lorsque les entreprises ont cherché à maintenir leur niveau de créativité face au recours accru au télétravail. Une bibliothèque de ressources aide également les nouveaux collaborateurs et contributeurs à être rapidement opérationnels, et les créatifs qui se relaient sur les projets ne manquent aucune étape, car ils ont accès aux mêmes fichiers. Au niveau individuel, les personnes sondées ont fait état d'un gain de temps hebdomadaire de 2,9 heures.

Au niveau de l'équipe, l'accès aux ressources et aux fichiers partagés favorise la collaboration en temps réel, ce qui rend les cycles de révision plus efficaces. Les processus de

l'équipe sont simplifiés. Les collaborateurs examinent les différents points ensemble, ce qui limite les échanges d'e-mails et les révisions. Le gain de temps hebdomadaire des personnes sondées est de 3,6 heures lorsqu'elles travaillent en équipe. Elles peuvent ainsi se consacrer à d'autres projets ou se focaliser sur ceux qui exigent une attention particulière.

Gain de temps
individuel
2,9 heures

Gain de temps
des équipes
3,6 heures

Pour une application, comme Adobe InDesign, qui sert à créer et réviser des mises en page, les avantages des intégrations sont essentiels. Les principaux cas d'usage des intégrations cités par les personnes sondées sont la collaboration en temps réel sur les fichiers (64 %), l'accès à un centre de partage des fichiers (59 %) et le recueil de commentaires sur les fichiers (58 %). Dans l'ensemble, les collaborateurs sont mieux à même d'exploiter efficacement les applications et services Creative Cloud.

Modélisation et hypothèses. Forrester émet les hypothèses suivantes pour l'entreprise de référence :

- Elle prend en charge 300 projets de création par an, soit 25 par mois. En moyenne, huit créatifs sont affectés à chaque projet, et ils consacrent 20 heures aux processus de création.
- Durant l'année 1, la productivité des utilisateurs titulaires de licences Creative Cloud augmente de 5 %. Lorsque les utilisateurs cessent d'utiliser des applications tierces, la productivité augmente de 8 %. La maturité des utilisateurs et les bonnes pratiques d'utilisation des applications Creative Cloud permettent d'améliorer la productivité de 10 % dès l'année 3.
- Le taux horaire moyen des créatifs, collaborateurs et prestataires compris, est de 65 euros.
- Les gains de temps sont réalloués à 75 % à des projets, les 25 % restants permettant d'allonger la durée des pauses et de réduire le nombre de nuits ou de week-ends de travail.

Risques. Certaines spécificités d'une entreprise peuvent avoir un impact sur les bénéfices :

Le nombre de projets menés par une entreprise chaque année, le nombre de créatifs affectés aux projets et le temps consacré aux projets.

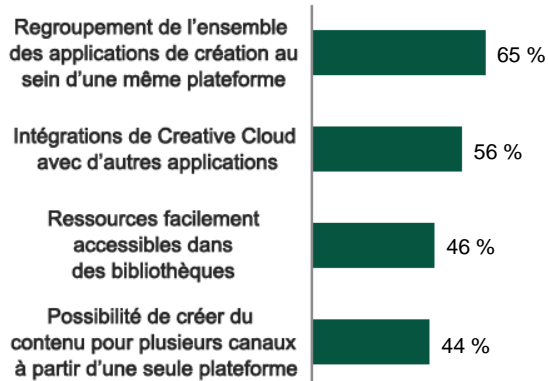
- Le taux horaire varie en fonction de l'ancienneté des collaborateurs et/ou du recours à des prestataires.

Résultats. Pour tenir compte de ces risques, Forrester a revu ce bénéfice à la baisse de 15 % et obtenu une VA totale ajustée en fonction des risques de 369 k€ sur trois ans.

Gains de productivité générés par Creative Cloud Équipe sur les projets de création

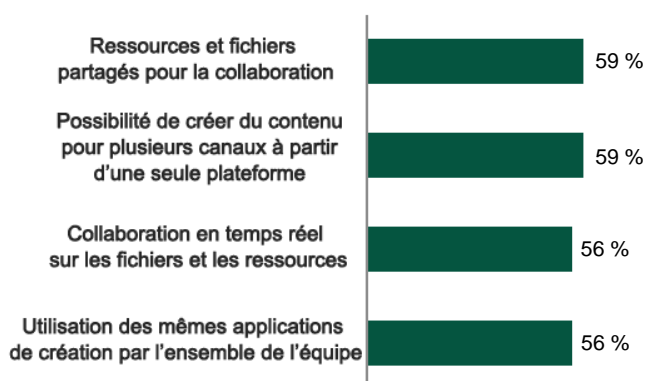
Réf.	Mesure	Source	Année 1	Année 2	Année 3
B1	Nombre de projets de création par an	Hypothèse	300	300	300
B2	Nombre moyen de créatifs qui travaillent sur chaque projet	Hypothèse	8	8	8
B3	Temps moyen consacré à la création sur chaque projet (en heures)	Hypothèse	20	20	20
B4	Temps consacré à la création chaque année	B1*B2*B3	48 000	48 000	48 000
B5	Gain de productivité enregistré avec Adobe Creative Cloud	Enquête	5 %	8 %	10 %
B6	Taux horaire moyen des créatifs qui travaillent sur des projets	Hypothèse	65 €	65 €	65 €
B7	Gain de productivité	Hypothèse	75 %	75 %	75 %
Bt	Gains de productivité générés par Creative Cloud Équipe sur les projets de création	B4*B5*B6*B7	116 488 €	186 380 €	232 975 €
	Ajustement en fonction des risques	↓15 %			
Btr	Gains de productivité générés par Creative Cloud Équipe sur les projets de création (ajustés en fonction des risques)		99 014 €	158 423 €	198 029 €
Total sur trois ans : 455 466 €			Valeur actuelle sur trois ans : 369 723 €		

« Vous avez indiqué qu'Adobe Creative Cloud Équipe permet d'améliorer la productivité individuelle. Veuillez préciser les facteurs d'amélioration. »



Base : 52 utilisateurs d'Adobe Creative Cloud Équipe

« Vous avez indiqué qu'Adobe Creative Cloud Équipe permet de simplifier les workflows d'équipe. Veuillez préciser les facteurs de simplification. »



Base : 54 utilisateurs d'Adobe Creative Cloud Équipe

Source : étude réalisée en avril 2021 par Forrester Consulting pour le compte d'Adobe concernant Creative Cloud Équipe pour les PME

EFFICACITÉ DE L'ADMINISTRATION AVEC CREATIVE CLOUD ÉQUIPE

Preuves et données. L'abandon des applications de création tierces a permis d'éliminer toutes les tâches inhérentes à leur utilisation.

L'un des principaux avantages des applications de création d'Adobe concerne la migration des fichiers de l'une à l'autre. Ce travail de migration allait du reformatage des fichiers compressés à la recréation des fichiers dans lesquels les couleurs ou les designs de l'application précédente n'avaient pas été conservés. Cela représentait un véritable casse-tête pour les collaborateurs. Avec la palette d'outils intégrés d'Adobe, les créatifs ne rencontrent plus ce problème.

L'utilisation d'une seule solution de création a permis de gagner en efficacité, car les utilisateurs ont passé moins de temps à se former à des applications tierces. Il arrivait que des collaborateurs utilisent des applications tierces avec lesquelles ils étaient à l'aise, mais que d'autres créatifs venus en renfort doivent se mettre à niveau sur ces applications, ce qui allongeait les délais de production.

Les personnes interrogées ont également déclaré qu'elles testaient de nouvelles applications de création pour savoir si elles pourraient améliorer la productivité. Ces essais pilotes se déroulaient sur un mois au sein d'une petite équipe qui se consacrait à l'apprentissage et à l'utilisation de l'application, mais bien souvent, les collaborateurs finissaient par revenir aux outils qu'ils connaissaient déjà bien.

N'ayant pas à investir dans d'autres applications, les entreprises ont pu miser sur leur connaissance et leur expérience de Creative Cloud Équipe, ce qui a boosté leur créativité.

Modélisation et hypothèses. Forrester émet les hypothèses suivantes pour l'entreprise de référence :

- 40 créatifs ayant accès à Creative Cloud Équipe travaillent une demi-heure par semaine en moyenne dans des applications non intégrées.
- Ces inefficacités sont réduites de 75 % dès l'année 1, à mesure que les créatifs se détournent des applications de création tierces. Les inefficacités sont réduites de

100 % à partir de l'année 2, car les créatifs utilisent principalement les applications de création d'Adobe.

- Le taux horaire moyen des créatifs, collaborateurs et prestataires compris, est de 65 euros.

Risques. Certaines spécificités d'une entreprise peuvent avoir un impact sur les bénéfices :

« Nous avons essayé d'utiliser quelques applications tierces, mais l'adoption par les utilisateurs en interne a diminué.

L'efficacité de l'équipe est moindre, car des créatifs qui ont toujours utilisé Photoshop, par exemple, se retrouvent à travailler avec une application différente qui les ralentit et allonge la durée des projets. »

Vice-président de l'IT, marketing

- Les bénéfices pour une entreprise varient en fonction du nombre d'applications non-Adobe utilisées précédemment et du nombre de collaborateurs qui travaillent sur des projets.
- Le taux horaire varie en fonction de l'ancienneté des collaborateurs et/ou du recours à des prestataires.

Résultats. Pour tenir compte de ces risques, Forrester a revu ce bénéfice à la baisse de 15 % et obtenu une VA totale ajustée en fonction des risques de 129 k€ sur trois ans.

Efficacité de l'administration avec Creative Cloud Équipe

Réf.	Mesure	Source	Année 1	Année 2	Année 3
C1	Nombre de créatifs avec des licences Creative Cloud Équipe	Hypothèse	40	40	40
C2	Temps moyen passé chaque semaine à utiliser des applications non intégrées (en heures)	Entretiens	0,5	0,5	0,5
C3	Nombre d'heures passées chaque année à utiliser des applications non intégrées	A1*A2*52 semaines	1 040	1 040	1 040
C4	Amélioration de l'efficacité grâce à l'utilisation d'applications de création non intégrées	Entretiens	75 %	100 %	100 %
C5	Taux horaire moyen des créatifs qui travaillent sur des projets	B6	65 €	65 €	65 €
Ct	Efficacité de l'administration avec Creative Cloud Équipe	C3*C4*C5	50 478 €	67 304 €	67 304 €
	Ajustement en fonction des risques	↓15 %			
Ctr	Efficacité de l'administration avec Creative Cloud Équipe (ajustée en fonction des risques)		42 906 €	57 208 €	57 208 €
Total sur trois ans : 157 322 €			Valeur actuelle sur trois ans : 129 267 €		

BÉNÉFICES NON QUANTIFIÉS

Les clients ont identifié d'autres bénéfices, mais n'ont pu les quantifier :

- **Amélioration de l'expérience des collaborateurs.**
Avant d'investir dans Creative Cloud Équipe, les décideurs entendaient les collaborateurs se plaindre de devoir travailler avec les outils dont leur entreprise disposait. De nombreux collaborateurs récemment diplômés ou issus de grandes entreprises détenant des licences Creative Cloud Équipe s'attendaient à pouvoir exploiter toutes les fonctionnalités des applications dans leur travail. Selon notre enquête auprès des utilisateurs de Creative Cloud Équipe, 84 % d'entre eux reconnaissent qu'il est important de disposer d'applications de création réputées.

Une fois Creative Cloud Équipe adopté, les collaborateurs ont pris conscience de l'importance de l'investissement. Parmi les personnes sondées, 97 % ont estimé que ce choix témoignait de la volonté de l'entreprise de soutenir l'équipe de création. Les personnes interrogées ont indiqué que les collaborateurs de leur entreprise produisaient du contenu de meilleure qualité et ne se plaignaient plus des outils dont ils disposaient.

- **Télétravail sécurisé avec Creative Cloud.** Pour les collaborateurs en télétravail, l'accès aux fichiers depuis l'espace de stockage dans le cloud est simple et sécurisé. Les fichiers sont stockés en toute sécurité dans le cloud et les risques sont réduits, car le nombre de transferts de fichiers entre applications tierces diminue. Grâce à Creative Cloud Équipe, les entreprises préservent les niveaux de production et intensifient l'onboarding des prestataires et des collaborateurs.

« Nous avons l'habitude d'avoir des solutions hébergées sur le serveur dans nos locaux, et nous nous demandons ce qu'il se passerait en cas d'incident avec ce serveur. S'il doit être redémarré manuellement, c'est un énorme problème pour nous.

Il est beaucoup plus simple pour nous de miser sur le stockage dans le cloud que sur des applications on-premise. »

Directeur de la création, animation

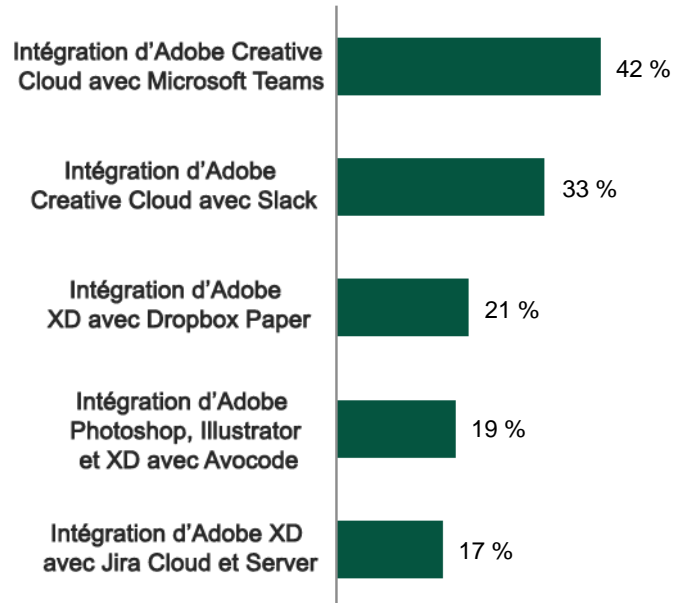
FLEXIBILITÉ

La valeur de la flexibilité est propre à chaque client. Il existe de nombreux scénarios dans lesquels un client déploie Creative Cloud, avant d'entrevoir d'autres utilisations et débouchés :

- Les utilisateurs se forment à différentes applications et en tirent parti.** Les personnes interrogées ont noté que les collaborateurs ayant accès à toutes les applications Creative Cloud avaient envie de développer leurs compétences à l'aide de différentes applications Adobe. Par exemple, des applications, comme Dreamweaver et XD, permettent aux professionnels de la création d'apprendre à créer des sites web et des expériences utilisateur. Les personnes interrogées ont également fait part de leur intention d'intégrer les applications avec d'autres plateformes tierces afin d'optimiser les processus. Les expériences et les intégrations avec les applications Creative Cloud se sont multipliées avec les accès depuis les appareils mobiles, laissant un maximum de latitude aux collaborateurs.

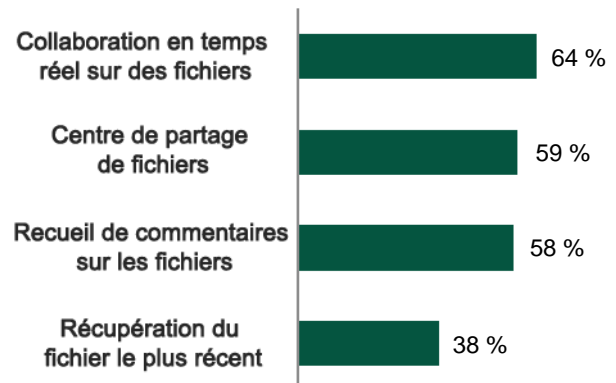
La flexibilité peut également être quantifiée lors de son évaluation dans le cadre d'un projet spécifique (voir l'[Annexe A](#) pour une description détaillée).

« Les applications d'Adobe Creative Cloud Équipe sont-elles utilisées avec d'autres solutions dans votre entreprise ? Si oui, à quel titre. »



Base : 132 utilisateurs d'Adobe Creative Cloud Équipe
Source : étude réalisée par Forrester Consulting pour le compte d'Adobe en avril 2021

« Vous avez indiqué avoir intégré les applications d'Adobe Creative Cloud Équipe avec d'autres solutions. Veuillez sélectionner les cas d'usage de cette intégration. »



Base : 85 utilisateurs d'Adobe Creative Cloud Équipe
Source : étude réalisée par Forrester Consulting pour le compte d'Adobe en avril 2021

Analyse des coûts

■ Données sur les coûts quantifiés appliquées à l'entreprise de référence

Total des coûts							
Réf.	Coût	Initial	Année 1	Année 2	Année 3	Total	Valeur actuelle
Dtr	Coût des licences Creative Cloud Équipe	0 €	34 356 €	34 356 €	34 356 €	103 068 €	85 438 €
Etr	Coût de la conversion/migration des fichiers vers Creative Cloud Équipe	0 €	28 475 €	0 €	0 €	28 475 €	25 886 €
	Total des coûts (ajusté en fonction des risques)	0 €	62 831 €	34 356 €	34 356 €	131 543 €	111 324 €

COÛT DES LICENCES CREATIVE CLOUD ÉQUIPE

Preuves et données. Le prix des licences Creative Cloud Équipe dépend du nombre d'utilisateurs. Le coût moyen d'une licence pour toutes les applications est de 68 euros par mois pour les entreprises. L'entreprise de référence paie 40 licences réparties entre les collaborateurs et les prestataires.

Résultats. Pour tenir compte de la variabilité de ces coûts, Forrester a revu ce coût à la hausse de 5 % et obtenu une VA ajustée en fonction des risques (taux d'actualisation de 10 %) de 85 k€ sur trois ans.

Coût des licences Creative Cloud Équipe							
Réf.	Mesure	Source	Initial	Année 1	Année 2	Année 3	
D1	Nombre de licences Creative Cloud Équipe	Hypothèse	0	40	40	40	
D2	Coût mensuel de la licence pour l'accès à plus de 20 applications Creative Cloud	Entretiens	0 €	68 €	68 €	68 €	
Dt	Coût des licences Creative Cloud Équipe	D1*D2*12 mois	0 €	32 720 €	32 720 €	32 720 €	
	Ajustement en fonction des risques	↑5 %					
Dtr	Coût des licences Creative Cloud Équipe (ajusté en fonction des risques)		0 €	34 356 €	34 356 €	34 356 €	
Total sur trois ans : 103 068 €				Valeur actuelle sur trois ans : 85 438 €			

COÛT DE LA CONVERSION/MIGRATION DES FICHIERS VERS CREATIVE CLOUD ÉQUIPE

Preuves et données. Après avoir adopté les licences Creative Cloud Équipe, les équipes de création ont dû convertir ou faire migrer les fichiers des applications non-Adobe vers des applications Adobe. La charge de travail dépendait du nombre de fichiers convertis/migrés et des tâches à accomplir (reformatage des fichiers, recréation des designs, etc.). Selon les personnes interrogées, il a fallu plus d'une semaine à plusieurs collaborateurs pour effectuer ces tâches et, une fois la migration effectuée, ils ont pu réutiliser les ressources et poursuivre leur travail.

Modélisation et hypothèses. Forrester émet les hypothèses suivantes pour l'entreprise de référence :

- 10 collaborateurs sont chargés de la migration des ressources et des fichiers, et chacun consacre 40 heures au projet.
- Le taux horaire présumé des créatifs est de 65 euros.

Résultats. Pour tenir compte de la variabilité de ces coûts, Forrester a revu ce coût à la hausse de 10 % et obtenu une VA ajustée en fonction des risques de 25 886 € sur trois ans.

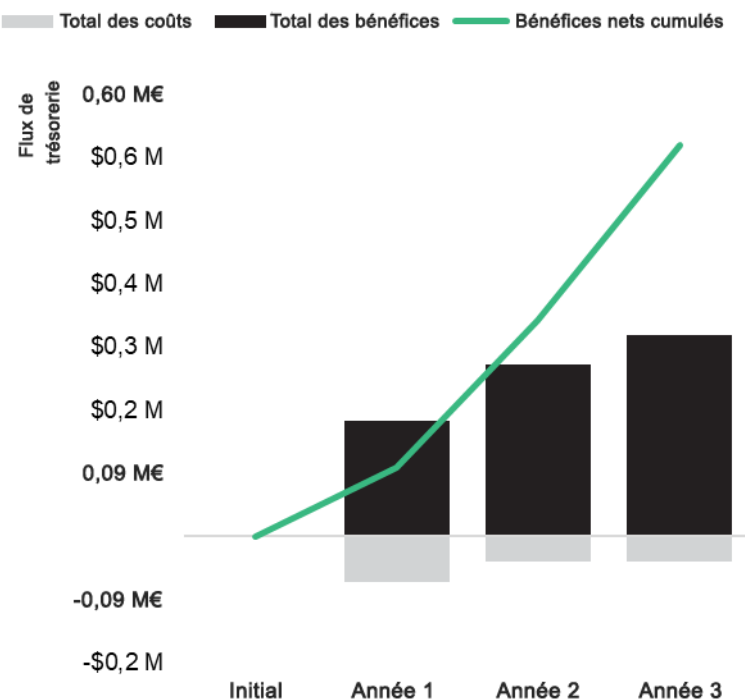
Coût de la conversion/migration des fichiers vers Creative Cloud Équipe

Réf.	Mesure	Source	Initial	Année 1	Année 2	Année 3
E1	Nombre de collaborateurs chargés de la migration des ressources et des fichiers	Entretiens	0	10	0	0
E2	Nombre d'heures passées par chaque collaborateur	Entretiens	0	40	0	0
E3	Taux horaire moyen des créatifs	Hypothèse	0 €	65 €	0 €	0 €
Et	Coût de la conversion/migration des fichiers vers Creative Cloud Équipe	$E1 * E2 * E3$	0 €	25 886 €	0 €	0 €
	Ajustement en fonction des risques	↑10 %				
Etr	Coût de la conversion/migration des fichiers vers Creative Cloud Équipe (ajusté en fonction des risques)		0 €	28 475 €	0 €	0 €
Total sur trois ans : 28 475 €			Valeur actuelle sur trois ans : 25 886 €			

Bilan financier

MESURES CONSOLIDÉES SUR TROIS ANS ET AJUSTÉES EN FONCTION DES RISQUES

Graphique des flux de trésorerie (ajusté en fonction des risques)



Les résultats financiers calculés dans les sections Bénéfices et Coûts peuvent être utilisés pour déterminer le retour sur investissement (ROI), la valeur actuelle nette (VAN) et la période de récupération pour l'entreprise de référence. Forrester estime que le taux d'actualisation annuel pour cette analyse s'élève à 10 %.

Le ROI, la VAN et la période de récupération, ajustés en fonction des risques, se calculent en appliquant des facteurs d'ajustement en fonction des risques aux résultats bruts de chaque section Bénéfices et Coûts.

Analyse des flux de trésorerie (estimations ajustées en fonction des risques)

	Initial	Année 1	Année 2	Année 3	Total	Valeur actuelle
Total des coûts	0 €	(62 831 €)	(34 356 €)	(34 356 €)	(131 543 €)	(111 324 €)
Total des bénéfices	0 €	157 763 €	234 642 €	274 248 €	666 653 €	543 386 €
Bénéfices nets	0 €	94 932 €	200 286 €	239 892 €	535 110 €	432 062 €
ROI						388 %

Annexe A : Total Economic Impact

Total Economic Impact est une méthodologie élaborée par Forrester Research qui améliore les processus de décision d'une entreprise en matière de technologies. D'une part, elle aide les fournisseurs à communiquer la proposition de valeur de leurs produits et services aux clients. D'autre part, elle aide les entreprises à démontrer, justifier et concrétiser la valeur réelle des initiatives IT auprès de leur direction et des autres parties prenantes.

L'APPROCHE TOTAL ECONOMIC IMPACT

Les bénéfices désignent la valeur générée par le produit dans l'entreprise. La méthodologie mesure équitablement les bénéfices et les coûts, ce qui permet de réaliser une étude complète de l'impact de la technologie sur toute l'entreprise.

Les coûts tiennent compte de toutes les dépenses nécessaires pour obtenir la valeur ou les bénéfices attendus du produit. La catégorie de coûts du TEI correspond aux coûts incrémentaux par rapport à l'environnement existant pour déterminer les coûts récurrents associés à la solution.

La flexibilité désigne la valeur stratégique qui peut être obtenue pour un futur investissement en complément de l'investissement initial. La possibilité de tirer parti de ce bénéfice présente une VA qui peut être estimée.

Les risques mesurent l'incertitude des estimations des bénéfices et des coûts en considérant : 1) la probabilité que les estimations correspondent aux projections d'origine et 2) la probabilité que les estimations soient suivies dans le temps. Les facteurs de risque du TEI reposent sur une « distribution triangulaire ».

La colonne Investissement initial présente les coûts engagés à « l'instant 0 » ou au début de l'année 1, et non actualisés. Tous les autres flux de trésorerie sont actualisés au taux d'actualisation en fin d'année. Les calculs de la VA sont effectués pour chaque estimation des coûts et des bénéfices totaux. Les calculs de la VAN qui figurent dans les tableaux de synthèse correspondent à la somme de l'investissement initial et des flux de trésorerie actualisés chaque année. Il est possible que les calculs des sommes et de la valeur actuelle des tableaux Total des bénéfices, Total des coûts et Flux de trésorerie ne s'additionnent pas parfaitement, puisque certains nombres sont arrondis.



VALEUR ACTUELLE (VA)

Valeur actuelle ou courante des estimations des coûts (actualisés) et des bénéfices à un taux d'intérêt donné (taux d'actualisation). La VA des coûts et des bénéfices entre dans la valeur actuelle nette totale des flux de trésorerie.



VALEUR ACTUELLE NETTE (VAN)

Valeur actuelle ou courante des futurs flux de trésorerie nets (actualisés) à un taux d'intérêt donné (taux d'actualisation). La VAN positive d'un projet indique normalement que l'investissement est recommandé, à moins que d'autres projets ne présentent des VAN supérieures.



RETOUR SUR INVESTISSEMENT (ROI)

Rentabilité attendue d'un projet, exprimée en pourcentage. Le ROI se calcule en divisant les bénéfices nets (déduction faite des coûts) par les coûts.



TAUX D'ACTUALISATION

Taux d'intérêt utilisé dans l'analyse des flux de trésorerie pour prendre en compte la valeur temps de l'argent. Les entreprises utilisent généralement des taux d'actualisation compris entre 8 et 16 %.



PÉRIODE DE RÉCUPÉRATION

Seuil de rentabilité d'un investissement. C'est le stade auquel les bénéfices nets (déduction faite des coûts) sont équivalents à l'investissement ou au coût initial.

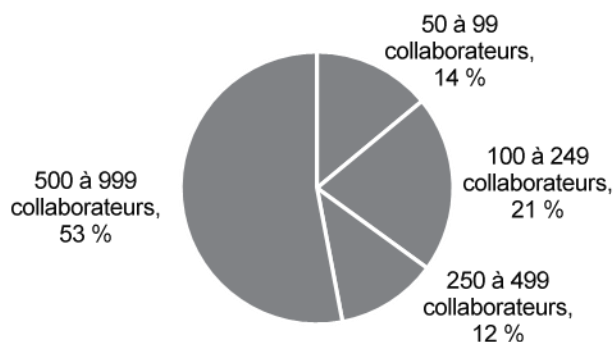
Annexe B : Données démographiques pour les entretiens et l'enquête

Données démographiques sur les personnes interrogées

Personnes interrogées	Secteur d'activité	Nombre de collaborateurs (y compris les prestataires)	Principales applications Adobe Creative Cloud
Vice-président de l'IT	Marketing	Plus de 350	Adobe Dreamweaver, Adobe Photoshop
Directeur de la création, Responsable des finances	Marketing	Plus de 225	Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe XD
Directeur de la création adjoint, Directeur de compte	Marketing	S.O.	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop
Responsable des opérations IT et du support technique	Jeux vidéo	Plus de 200	Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro
Directeur de la création	Animation	Plus de 50	Adobe After Effects

Données démographiques

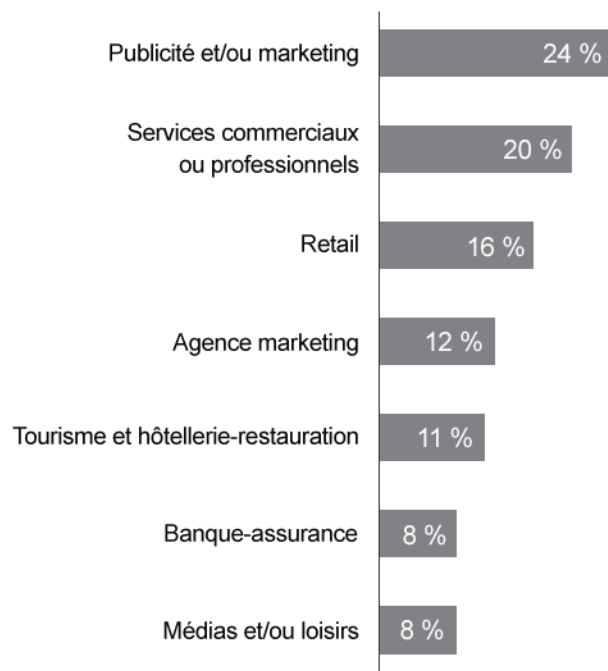
« Selon vous, combien de collaborateurs travaillent pour votre entreprise dans le monde entier ? »



« Parmi les propositions ci-après, laquelle décrit le mieux le secteur d'activité de votre entreprise ? »

- 35 %** Directeur (gère une équipe de managers et de contributeurs de haut niveau)
- 52 %** Manager (gère une équipe de spécialistes du marketing et des insights)
- 11 %** Responsable produit (gère des équipes produit)
- 3 %** Création visuelle (travaille au sein d'une équipe ou en tant que contributeur individuel)

« Parmi les propositions ci-après, laquelle décrit le mieux le secteur d'activité de votre entreprise ? »



« Dans quel pays êtes-vous basé ? »

- 42 %** États-Unis
- 16 %** Japon
- 14 %** Royaume-Uni
- 11 %** France
- 9 %** Allemagne
- 8 %** Canada

Base : 132 utilisateurs d'Adobe Creative Cloud Équipe

Remarque : la somme des pourcentages peut ne pas être égale à 100, car les valeurs ont été arrondies.

Source : étude réalisée par Forrester Consulting pour le compte d'Adobe en avril 2021

Annexe C : Notes finales

¹ Source : « The Design Industry, 2021 », Forrester Research, Inc. 18 mars 2021

² Total Economic Impact est une méthodologie élaborée par Forrester Research qui améliore les processus de décision d'une entreprise en matière de technologies. D'une part, elle aide les fournisseurs à communiquer la proposition de valeur de leurs produits et services aux clients. D'autre part, elle aide les entreprises à démontrer, justifier et concrétiser la valeur réelle des initiatives IT auprès de leur direction et des autres parties prenantes.

FORRESTER®