

Total Economic Impact™ de Adobe Creative Cloud para equipos para pymes

Ahorro de costes y beneficios empresariales derivados de Creative Cloud para equipos

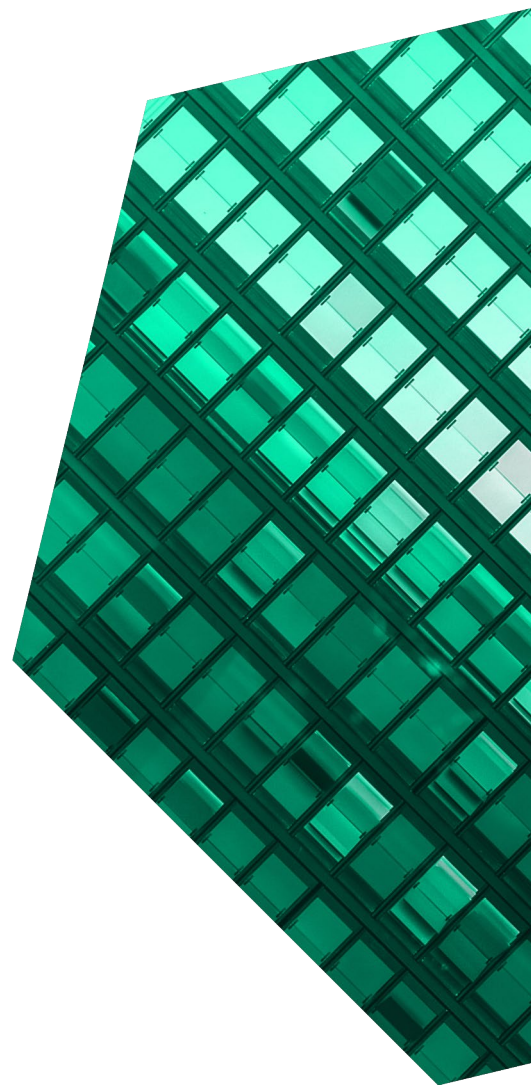
OCTUBRE DE 2021

Índice

| | |
|--|-----------|
| Resumen ejecutivo | 1 |
| La experiencia del cliente de Adobe Creative Cloud para equipos | 7 |
| Principales desafíos | 7 |
| Objetivos de la inversión | 7 |
| Organización tipo | 8 |
| Análisis de beneficios | 9 |
| Eficiencia en la gestión con Creative Cloud para equipos | 9 |
| Productividad creativa con Creative Cloud para equipos | 11 |
| Eficiencia administrativa con Creative Cloud para equipos | 14 |
| Beneficios no cuantificados | 16 |
| Flexibilidad | 17 |
| Análisis de costes | 18 |
| Coste de las licencias de Creative Cloud para equipos | 18 |
| Coste de la conversión/migración de archivos a Creative Cloud para equipos | 19 |
| Resumen financiero | 20 |
| Anexo A: Total Economic Impact | 21 |
| Anexo B: Demografía de las entrevistas y la encuesta | 22 |
| Anexo C: Notas finales | 23 |

Equipo de
consultoría:

Corey McNair
Brendan Ng



ACERCA DE FORRESTER CONSULTING

Forrester Consulting presta servicios de consultoría basados en análisis objetivos e independientes para ayudar a los directivos a tener éxito en sus organizaciones. Para obtener más información, visita forrester.com/consulting.

© Forrester Research, Inc. Reservados todos los derechos. Queda estrictamente prohibida la reproducción no autorizada. La información está basada en los mejores recursos disponibles. Las opiniones expresadas reflejan juicios válidos en un momento concreto y están sujetas a cambios. Forrester®, Technographics®, Forrester Wave, RoleView, TechRadar y Total Economic Impact son marcas comerciales de Forrester Research, Inc. El resto de las marcas comerciales son propiedad de sus respectivas compañías.

Resumen ejecutivo

En la última década, ha habido un aumento de las aplicaciones creativas digitales con diversas características y modelos de precios freemium. Estas aplicaciones suelen ir dirigidas a pequeñas y medianas empresas con presupuestos modestos. Aunque estas aplicaciones pueden parecer ventajosas, llevan a las empresas a gestionar un conjunto fragmentado de herramientas. Al adoptar una solución creativa integrada, las empresas son capaces de agilizar su entorno de trabajo, predecir mejor los costes de las licencias y permitir que los equipos se conecten y colaboren.

[Adobe Creative Cloud para equipos](#) es una solución creativa integrada que incluye varias de las herramientas creativas digitales más utilizadas¹ en la actualidad. Las principales aplicaciones incluidas son:

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

Creative Cloud para equipos también incluye servicios que proporcionan acceso a miles de fuentes de Adobe Fonts y a millones de activos de Adobe Stock gratuitos o de pago. Hay complementos e integraciones disponibles para agilizar los flujos de trabajo. Además, con las Bibliotecas Creative Cloud, los equipos pueden acceder a los mismos elementos de los proyectos.

Adobe encargó a Forrester Consulting la realización de un estudio de impacto económico total (Total Economic Impact™, TEI) y un análisis del posible rendimiento de la inversión (ROI) que las pequeñas y medianas empresas podrían obtener mediante el uso de Adobe Creative Cloud para equipos.² El objetivo de este estudio es proporcionar a los lectores un marco de referencia para evaluar el posible impacto financiero de Creative Cloud para equipos en su organización.

RESULTADOS DE TOTAL ECONOMIC IMPACT



Rendimiento de la inversión (ROI)
388 %



Valor actual neto (VAN)
442 399,46 EUR

Para comprender mejor los beneficios, los costes y los riesgos asociados con esta inversión, Forrester realizó entrevistas telefónicas pormenorizadas a siete responsables de la toma de decisiones de cinco organizaciones y una encuesta a 132 personas (a saber: directores, gerentes, responsables de producto y usuarios) de pymes con experiencia que utilizaban en ese momento aplicaciones y servicios de Creative Cloud. Para realizar este estudio, Forrester agregó las experiencias de entrevistados y encuestados y combinó los resultados en una sola [organización tipo](#), utilizada como referencia para el análisis financiero.

Antes de obtener la licencia de Creative Cloud para equipos, las organizaciones de los entrevistados aprovechaban licencias individuales de aplicaciones de Adobe y diversas aplicaciones creativas de terceros. A menudo, las aplicaciones se utilizaban de forma poco sistemática en cada equipo y los gestores tenían dificultades para asegurarse de que se utilizaran las versiones más recientes de las aplicaciones. Los

gestores también se enfrentaban al reto de supervisar qué usuarios tenían acceso a las licencias y la falta de integración entre las herramientas provocaba problemas técnicos frecuentes.

Como resultado de estos obstáculos, en los plazos de los proyectos se incluían solicitudes de tiempo y/o recursos adicionales a costa de la empresa. Esto llevó a las organizaciones de los entrevistados a buscar una solución de software creativo integrada que facilitara unos procesos de producción sistemáticos y redujera el tiempo dedicado a supervisar la gestión de licencias.

Las organizaciones seleccionaron las licencias de Creative Cloud para equipos que proporcionan acceso a su línea completa de aplicaciones y servicios. Un factor clave para tomar la decisión fue el conjunto de aplicaciones de software integradas de Adobe, que hace posible que los creativos trabajen en los proyectos de principio a fin y disminuye la dependencia de aplicaciones de terceros. El almacenamiento en la nube también consiguió que las interacciones entre los miembros de los equipos de los proyectos fueran fluidas, a la vez que respaldó el trabajo remoto a través del acceso a los archivos compartidos de los proyectos, lo que se tradujo en una mejor experiencia para los empleados. Desde que se pasaron a Creative Cloud para equipos, las organizaciones de los entrevistados aceleraron el trabajo de producción gracias a sus capacidades de colaboración y a las integraciones de las aplicaciones (tanto de Adobe como de terceros).

Los costes predecibles de la gestión de un contrato ayudaron a las empresas a ser más rentables con sus aplicaciones creativas y redujeron drásticamente el trabajo de gestión de las licencias.

PRINCIPALES HALLAZGOS

Beneficios cuantificados. Algunos de los beneficios cuantificados en valor actual (VA) ajustados en función del riesgo son los siguientes:

- **Aplicaciones de Creative Cloud integradas y actualizadas, que agilizan la gestión de las aplicaciones creativas.** Los administradores redujeron el trabajo de gestión de las aplicaciones creativas en un 90 %, empezando por tener un solo contrato que gestionar para una plataforma creativa integrada. Por otra parte, el modelo de suscripción de Creative Cloud para equipos ofreció a los miembros del equipo acceso a herramientas actualizadas automáticamente.
- **Los esfuerzos creativos del equipo se vieron potenciados por la amplia gama de aplicaciones e integraciones de Creative Cloud.** Creative Cloud para equipos aceleró la productividad en casi 5000 horas tanto a nivel individual como de trabajo en equipo. La solución permitió a los creativos entregar trabajos de alta calidad más rápido. Las integraciones con varias soluciones (p. ej., Dropbox Paper, aplicaciones de Google Workspace, Jira Cloud, aplicaciones de Microsoft, Slack, etc.), incluidas otras aplicaciones de Adobe, facilitaron la colaboración en tiempo real en proyectos que ayudaron a organizar los esfuerzos creativos. El almacenamiento compartido de activos a través de las Bibliotecas Creative Cloud dio a los creativos acceso ininterrumpido a los activos de la marca y a los elementos creativos, lo que facilitó que los equipos mantuvieran la cohesión de la marca en todos los proyectos y herramientas.

“Disponer de una licencia que proporciona acceso a través de los dispositivos móviles y de escritorio de los empleados, así como a las aplicaciones integradas, está aumentando la productividad. ¿Por qué utilizar una solución que no forma parte de la nube y que requiere más tiempo y esfuerzo de gestión?”

Gerente de operaciones de TI y soporte técnico de videojuegos

- **Mejora de la eficiencia del flujo de trabajo mediante una plataforma creativa integrada.**

Los equipos que utilizaban un conjunto de herramientas integradas redujeron en más de 1000 horas la cantidad de trabajo procedente de aplicaciones creativas de terceros utilizadas en los proyectos. Los equipos ya no tenían que hacer malabares o aprender a utilizar aplicaciones de terceros para luego cambiar el formato o recrear los archivos que no terminaban de migrarse a las distintas aplicaciones. Creative Cloud para equipos ayudó a los equipos a mantener la cohesión de los proyectos entre sus aplicaciones, garantizando resultados de alta calidad.

Beneficios no cuantificados. Entre los beneficios no cuantificados en este estudio se encuentran los siguientes:

- **Mejora de la experiencia de los empleados.**

Los entrevistados comentaron que, cuando añadieron licencias de Creative Cloud para equipos, sus trabajadores sintieron que la empresa estaba invirtiendo en ellos. Las actitudes positivas mejoraron la calidad del trabajo y el compromiso de los empleados a la hora de colaborar.

- **Trabajo remoto seguro con Creative Cloud.**

Al utilizar principalmente Creative Cloud para equipos, los empleados mitigaron el riesgo de hacer transferencias de archivos entre aplicaciones. El almacenamiento remoto en la nube también permitió a los empleados trabajar a distancia, a la vez que mantenían seguros los archivos almacenados.

- **Ampliación de las competencias y del aprendizaje de los miembros del equipo.**

El acceso a todo el conjunto de aplicaciones y servicios de Creative Cloud animó a los empleados a aprender y aprovechar otras aplicaciones y servicios nuevos, ampliando sus capacidades.

Costes. Los costes en VA ajustados en función del riesgo incluyen:

- **El coste de la licencia de Adobe Creative Cloud.**

Las organizaciones de los entrevistados pagaron una cuota mensual por la licencia de Creative Cloud para equipos para acceder a todas las aplicaciones y servicios.

- **Conversión/migración de archivos a Creative Cloud.**

Las organizaciones de los entrevistados dedicaron un equipo pequeño a la conversión y migración de archivos de aplicaciones que no eran de Adobe a aplicaciones de Adobe. Esos archivos se reutilizarán y reaprovecharán en futuros trabajos.

El análisis financiero basado en las entrevistas a los clientes y la encuesta reveló que la organización tipo obtuvo beneficios por un valor de 557 311,86 EUR a lo largo de tres años frente a costes por valor de 114 116,24 EUR, lo que da como resultado un valor actual neto (VAN) de 442 399,46 EUR y un rendimiento de la inversión (ROI) del 388 %.

“Si no utilizáramos Creative Cloud para equipos, tendríamos que encontrar otras soluciones de software diferentes, lo que supondría gestionar a más personas. Es genial que haya continuidad entre los programas porque nos ayuda a evitar esas necesidades adicionales”.

Director creativo ejecutivo de animación

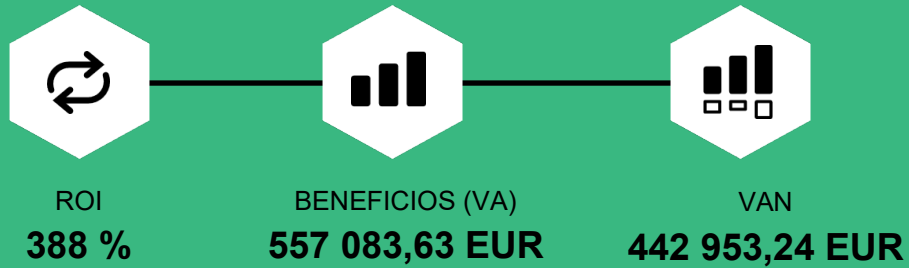
“¿Cuáles son algunos de los factores clave que impulsaron la adopción de Adobe Creative Cloud para equipos?”



Base: 132 usuarios de Adobe Creative Cloud para equipos

Fuente: estudio sobre Creative Cloud para equipos para pymes realizado por Forrester Consulting para Adobe, abril de 2021

Beneficios de Adobe Creative Cloud para equipos (tres años)



No hay nada que realmente esté a la altura de las funciones, la estabilidad y la compatibilidad del software de Adobe Creative Cloud. Define el estándar.

— Director creativo de marketing

MARCO DE REFERENCIA Y METODOLOGÍA DEL TEI

A partir de la información obtenida en las entrevistas y la encuesta, Forrester elaboró un marco de tipo Total Economic Impact™ para aquellas organizaciones que estuviesen considerando invertir en Adobe Creative Cloud para equipos.

El objetivo de este marco es determinar el coste, el beneficio, la flexibilidad y los factores de riesgo que afectan a la decisión de inversión. Forrester utilizó un método secuencial para evaluar el impacto que Adobe Creative Cloud para equipos puede tener en una organización.

AVISOS

Información para el lector:

El estudio fue encargado por Adobe y elaborado por Forrester Consulting. Este estudio no está concebido para su uso como un análisis competitivo.

Forrester no hace suposiciones respecto al posible rendimiento de la inversión que lograrán otras empresas. Forrester recomienda encarecidamente que los lectores utilicen sus propios cálculos, dentro del marco aportado por el estudio, para determinar si resulta adecuado invertir en Adobe Creative Cloud para equipos.

Aunque Adobe revisó el estudio y facilitó a Forrester comentarios y sugerencias, Forrester conserva el control editorial del estudio y no acepta cambios que contradigan las conclusiones extraídas o que enturbien el significado del propio estudio.

Adobe proporcionó los nombres de los clientes para las entrevistas, pero no participó en ellas.

Forrester realizó la encuesta de acuerdo con un método de doble ciego y a través de un colaborador externo para encuestas.



INVESTIGACIÓN PREVIA

Entrevistas a partes interesadas de Adobe y a analistas de Forrester para recopilar datos sobre Adobe Creative Cloud para equipos.



ENTREVISTAS Y ENCUESTA

Entrevistas telefónicas a siete responsables de la toma de decisiones de cinco organizaciones y encuesta a 132 personas de pymes que usan Adobe Creative Cloud para equipos para obtener datos relativos a los costes, los beneficios y los riesgos.



ORGANIZACIÓN TIPO

Se diseñó una organización tipo a partir de las características de las empresas de las organizaciones de los entrevistados y encuestados.



MARCO DE REFERENCIA DEL MODELO FINANCIERO

Desarrollamos un modelo financiero representativo de las organizaciones entrevistadas y encuestadas utilizando el método TEI y ajustamos dicho modelo financiero en función del riesgo de acuerdo con las inquietudes y preocupaciones de las organizaciones de los entrevistados.



CASO PRÁCTICO

Se utilizaron cuatro elementos fundamentales de la metodología TEI —los beneficios, los costes, la flexibilidad y los riesgos— para modelar el impacto de la inversión. Dado el enfoque cada vez más integral de los análisis de rendimiento de la inversión (ROI) relacionados con las inversiones de TI, la metodología TEI de Forrester permite proyectar un panorama completo del impacto económico total de las decisiones de compra. El Anexo A contiene información adicional sobre la metodología TEI.

La experiencia del cliente de Adobe Creative Cloud para equipos

Factores que conducen a la inversión en Creative Cloud

PRINCIPALES DESAFÍOS

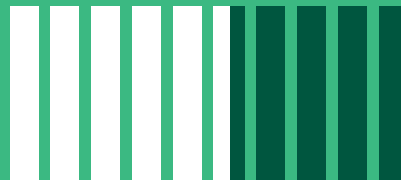
Forrester entrevistó a siete responsables de la toma de decisiones de cinco organizaciones y encuestó a 132 personas de pymes con experiencia en el uso de licencias de Creative Cloud para equipos. Para obtener más información sobre las organizaciones que participaron en este estudio, consulta el [Anexo B](#).

Antes de contratar las licencias de las aplicaciones y servicios de Creative Cloud, las organizaciones de los entrevistados aprovechaban varias aplicaciones comunes de Adobe (como InDesign y Photoshop), junto con diversas aplicaciones creativas de terceros.

Los entrevistados señalaron que sus organizaciones se enfrentaban a la falta de integración entre las aplicaciones y los diversos acuerdos de licencia, lo que creaba dificultades, entre las que se incluyen:

- **Supervisión de las licencias de las aplicaciones creativas.** Las pequeñas y medianas empresas operaban con un número limitado de licencias de aplicaciones creativas para asignar a su personal. Para los gerentes, esto se convirtió en una tarea que debían gestionar a la hora de asignar equipos a un proyecto y garantizar que los empleados tuvieran acceso a las aplicaciones necesarias para llevarlo a cabo. Además, a los contratistas que se incorporaban a los proyectos se les proporcionaban licencias que no se contabilizaban una vez terminado su trabajo para la empresa. Estas dificultades llevaron a los gestores a contratar más licencias de las que querían y a que algunas se quedaran sin utilizar ocasionalmente.

Número medio de aplicaciones de diseño y visualización utilizadas antes de la inversión: 5,6



- **Trabajo adicional y costes irrecuperables derivados de aplicaciones creativas no integradas.** Las organizaciones adoptaron varias aplicaciones creativas de terceros con modelos de precios freemium como medio para ser rentables. Sin embargo, esas aplicaciones a menudo no se utilizaron, ya que los empleados optaron por aplicaciones de Adobe más conocidas en lugar de tener que aprender nuevas aplicaciones creativas.

En los casos en los que los trabajadores sí que aprovecharon otras aplicaciones creativas, se produjeron flujos de trabajo poco sistemáticos y retrasos en la producción, ya que los miembros del equipo tuvieron que dedicar tiempo a aprender esas aplicaciones para seguir trabajando. Los archivos transferidos que se comprimieron o tuvieron que volver a crearse fueron un problema añadido.

OBJETIVOS DE LA INVERSIÓN

Las organizaciones de los entrevistados buscaban un conjunto de aplicaciones creativas capaz de:

- Proporcionar a los empleados un conjunto completo de herramientas para llevar a cabo los proyectos.
- Integrarse con otras aplicaciones para agilizar el trabajo de producción.

- Mitigar la confusión en cuanto a la gestión de licencias.

ORGANIZACIÓN TIPO

A partir de las entrevistas y la encuesta realizadas, Forrester diseñó un marco TEI, una organización modelo y un análisis del ROI correspondiente que ilustra las áreas afectadas desde el punto de vista financiero. La organización tipo representa a las cinco empresas de los entrevistados y los 132 encuestados por Forrester y se utiliza para presentar el análisis financiero agregado en la siguiente sección. La organización tipo tiene las siguientes características:

Descripción de la organización tipo. La organización tipo es una organización desligada del sector con operaciones globales y trabajadores mayoritariamente remotos. La organización genera unos ingresos anuales de 22,12 millones de EUR y cuenta con 200 empleados, incluidos los contratistas. Antes de utilizar Creative Cloud para equipos, la organización pagaba por las licencias de las aplicaciones individuales de Creative Cloud. También se utilizaban de forma habitual aplicaciones creativas de terceros. En la actualidad, la organización tiene

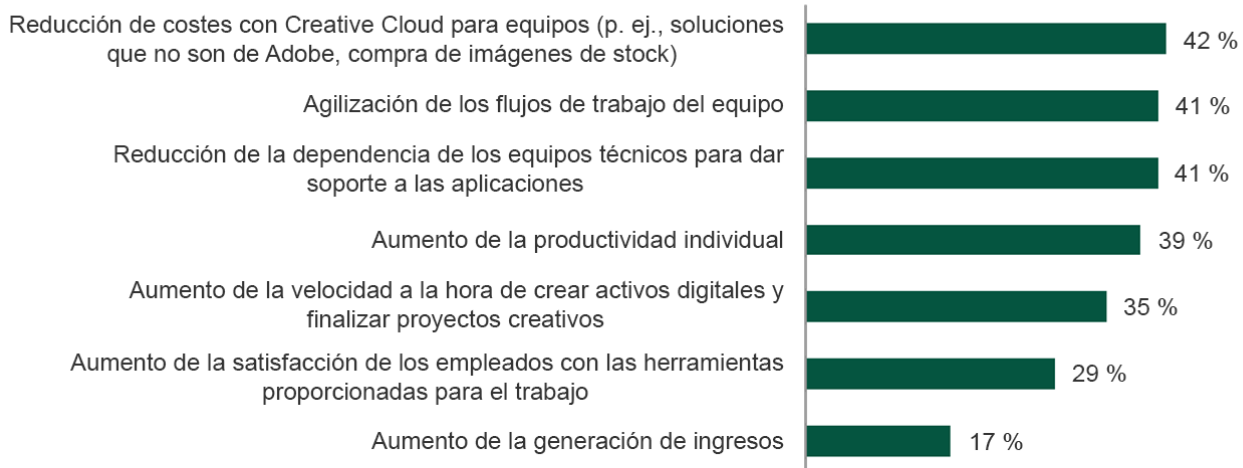
40 licencias de Adobe Creative Cloud para equipos y ya no paga por las aplicaciones individuales de Adobe Creative Cloud ni por aplicaciones creativas de terceros.

Características del despliegue. La organización asigna inmediatamente licencias de Creative Cloud para equipos a sus empleados y contratistas para que tengan acceso completo a los productos. Los empleados modifican el formato o reconfiguran los archivos de los proyectos creados con aplicaciones creativas que no son de Adobe durante los primeros meses, ya que las aplicaciones de terceros se dejan de utilizar.

Organización tipo
Principales supuestos

- **Ingresos anuales de 22,12 millones de EUR**
- **200 empleados**
- **40 licencias de Creative Cloud para equipos**

“¿Cuáles de los siguientes beneficios ha obtenido tu organización como resultado de la inversión en Adobe Creative Cloud para equipos?”



Base: 132 usuarios de Adobe Creative Cloud para equipos
 Fuente: estudio sobre Creative Cloud para equipos para pymes realizado por Forrester Consulting para Adobe, abril de 2021

Análisis de beneficios

■ Beneficios cuantificados aplicados a la organización tipo

| Beneficios totales | | | | | | |
|--------------------|--|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| Ref. | Beneficio | Año 1 | Año 2 | Año 3 | Total | Valor actual |
| Atr | Eficiencia en la gestión con Creative Cloud para equipos | 16 241,66 EUR | 19 489,99 EUR | 19 489,99 EUR | 55 221,64 EUR | 45 515,57 EUR |
| Btr | Productividad de proyectos creativos con Creative Cloud para equipos | 101 510,37 EUR | 162 416,60 EUR | 203 020,75 EUR | 466 947,72 EUR | 379 042,83 EUR |
| Ctr | Eficiencia administrativa con Creative Cloud para equipos | 43 987,83 EUR | 58 650,44 EUR | 58 650,44 EUR | 161 288,71 EUR | 132 525,22 EUR |
| | Beneficios totales (ajustados en función del riesgo) | 161 288,71 EUR | 240 557,03 EUR | 281 161,18 EUR | 683 458,07 EUR | 557 083,63 EUR |

EFICIENCIA EN LA GESTIÓN CON CREATIVE CLOUD PARA EQUIPOS

Pruebas y datos. Los encuestados indicaron que antes de adoptar Creative Cloud para equipos, utilizaban una media de 5,6 herramientas de diseño y visualización que no eran de Adobe. Cada una de esas aplicaciones tenía sus propios acuerdos y/o licencias que gestionar y representaba un trabajo de gestión adicional, sumado al de las licencias individuales de las aplicaciones creativas de Adobe.

Teniendo en cuenta que había docenas de creativos en cada organización y una gran diversidad de contratistas que se incorporan a los proyectos, la gestión de las licencias requería más que unas pocas horas a la semana de tiempo del administrador creativo. Al pasarse a las licencias de Creative Cloud para equipos, los administradores creativos se ahorraron la mayor parte de ese trabajo, ya que solo tenían un conjunto de licencias que asignar y un panel de control fácil de usar para gestionarlas.

“Antes de Adobe Creative Cloud para equipos, teníamos que planificar el tiempo de inactividad y asegurarnos de que todos tuvieran actualizado el software de Adobe. Cuando se trata de una operación en la que están implicadas tres personas, eso supone mucho tiempo”.

Gerente de operaciones de TI y técnico de videojuegos

Los miembros del equipo de TI ya no tenían que encargarse del mantenimiento de las aplicaciones de terceros, lo que incluía la supervisión de las actualizaciones y los errores técnicos. Con Adobe Creative Cloud para equipos, las actualizaciones se envían automáticamente a los usuarios y su conjunto integrado de herramientas facilita una experiencia técnica fluida. Los equipos de TI ya no asignan recursos a las integraciones de herramientas creativas ni programan interrupciones del software para evitar posibles problemas técnicos con las distintas aplicaciones de terceros.

“Ahora, el coste es más predecible y más bajo, ya que la Admin Console nos ayuda a escalar y desescalar en función de las necesidades, en lugar de tener licencias sin asignar para trabajos futuros”.

Vicepresidente de TI de marketing

Según los entrevistados, un beneficio no previsto fue que los presupuestos de las aplicaciones creativas se volvieron más predecibles debido a que el trabajo de mantenimiento era mínimo y a la supervisión de un conjunto de licencias. Teniendo en cuenta lo ajustados que pueden ser a veces los presupuestos de las pymes, esta ventaja tuvo un peso considerable.

Modelado y suposiciones. En el caso de la organización tipo, Forrester da por hecho lo siguiente:

- El director creativo dedica aproximadamente media jornada de trabajo a la semana a supervisar las licencias de las aplicaciones creativas para los empleados y contratistas, lo que supone un total de 192 horas a lo largo del año.
- La tarifa media supuesta por hora de un director creativo es de 70,77 EUR.
- El equivalente a tiempo completo de un empleado de TI que dedica dos días al mes a supervisar las integraciones y el mantenimiento de las aplicaciones creativas.
- La tarifa media supuesta por hora de un empleado de TI es de 61,92 EUR.
- Después de adoptar Creative Cloud para equipos, la organización consigue un 75 % de eficiencia en la gestión de licencias y aplicaciones en el primer año, al dejar de utilizar las aplicaciones de terceros. En el segundo año, puesto que hay más equipos que usan las aplicaciones de Adobe para trabajar, la eficiencia aumenta hasta el 90 %.

Riesgos. Algunas de las diferencias entre unas organizaciones y otras que podrían afectar a los beneficios son:

- La cantidad de tiempo asignada a la gestión de licencias y/o al mantenimiento de las aplicaciones creativas.
- La tarifa por hora de los empleados depende del sector, la región y los diversos datos demográficos de la organización.

Resultados. Para tener en cuenta estos riesgos, Forrester ajustó este beneficio a la baja en un 15 %, lo que dio lugar a un VA total ajustado al riesgo a tres años (con un descuento del 10 %) de 45 115,72 EUR.

Eficiencia en la gestión con Creative Cloud para equipos

| Ref. | Métrica | Fuente | Año 1 | Año 2 | Año 3 |
|---|--|-------------|--|---------------|---------------|
| A1 | Tiempo dedicado a la gestión de licencias de aplicaciones creativas al año (horas) | Supuesto | 192 | 192 | 192 |
| A2 | Tarifa media por hora de un empleado que sea un director creativo encargado de gestionar las licencias | Supuesto | 70,77 EUR | 70,77 EUR | 70,77 EUR |
| A3 | Coste total de la gestión de las licencias | A1*A2 | 13587,79 EUR | 13587,79 EUR | 13587,79 EUR |
| A4 | Tiempo dedicado a las integraciones y el mantenimiento de las aplicaciones creativas al año (horas) | Supuesto | 192 | 192 | 192 |
| A5 | Tarifa media por hora de los empleados de TI | Supuesto | 61,92 EUR | 61,92 EUR | 61,92 EUR |
| A6 | Coste total de la gestión de las integraciones y del mantenimiento | A4*A5 | 11 889,32 EUR | 11 889,32 EUR | 11 889,32 EUR |
| A7 | Eficiencia en la gestión de aplicaciones creativas tras adoptar Creative Cloud para equipos | Entrevistas | 75 % | 90 % | 90 % |
| At | Eficiencia en la gestión con Creative Cloud para equipos | (A3+A6)*A7 | 19 107,84 EUR | 22 929,40 EUR | 22 929,40 EUR |
| | Ajuste en función del riesgo | ↓15 % | | | |
| Atr | Eficiencia en la gestión con Creative Cloud para equipos (ajustada al riesgo) | | 16 241,66 EUR | 19 489,99 EUR | 19 489,99 EUR |
| Total a tres años: 55 221,64 EUR | | | Valor actual a tres años: 45 515,57 EUR | | |

PRODUCTIVIDAD CREATIVA CON CREATIVE CLOUD PARA EQUIPOS

Pruebas y datos. Los entrevistados informaron de aumentos en la productividad y la calidad creativa entre los creativos y los equipos que aprovechan Creative Cloud para equipos. Aunque la funcionalidad básica de las herramientas no ha cambiado, las capacidades adicionales han enriquecido la experiencia.

La combinación del almacenamiento en la nube y del uso de herramientas dentro de Creative Cloud para equipos permitió a los usuarios continuar trabajando de forma fluida en los proyectos a través de distintas aplicaciones y dispositivos. Con los activos o archivos incluidos en las Bibliotecas Creative Cloud, los trabajadores aprovecharon los trabajos creativos anteriores y aceleraron su velocidad de entrega. Mientras tanto, los usuarios pueden aprovechar el almacenamiento asignado a otros usuarios que no

esté en uso. El acceso a Adobe Stock también ayudó a acortar las búsquedas y aprobaciones de imágenes para utilizar en los materiales.

“Es genial tener acceso a todo el conjunto de productos y poder pasar de una aplicación a otra sin problemas. Es una gran ventaja para nosotros saber que estas herramientas son la norma entre nuestros creativos a la hora de colaborar los unos con los otros”.

Director creativo de marketing

Estos recursos resultaron particularmente útiles cuando las empresas trataron de mantener su nivel de producción creativa a medida que aumentaba el trabajo a distancia. Disponer de una biblioteca

compartida de activos también ayudó a los nuevos empleados y colaboradores a respaldar rápidamente los proyectos, mientras que los creativos que rotaban en los proyectos no se perdían los pasos, al tener acceso a los mismos archivos. A nivel de trabajo individual, los encuestados informaron de un ahorro de tiempo semanal de 2,9 horas.

A nivel de equipo, la accesibilidad a los activos y archivos compartidos fomentó la colaboración entre los creativos mientras trabajaban en tiempo real, lo que hizo que los ciclos de revisión fueran más productivos. Los procesos del equipo se agilizaron (ya que hubo menos correos electrónicos y revisiones), dado que los trabajadores trabajaban juntos en los puntos de control. El ahorro de tiempo semanal entre los encuestados aumentó a 3,6 horas cuando trabajaron en equipo. Ese ahorro de tiempo liberó el ancho de banda de los empleados para asumir proyectos adicionales o centrarse más en proyectos que requerían atención extra.

Ahorro de tiempo individual

2,9 horas

Ahorro de tiempo del equipo

3,6 horas

En el caso de aplicaciones como Adobe InDesign, en las que se crean y revisan los diseños, las ventajas de las integraciones fueron fundamentales. Los encuestados citaron como casos de uso clave en las integraciones la colaboración en tiempo real en los archivos (64 %), la existencia de un centro para compartir archivos (59 %) y la recopilación de comentarios sobre los archivos (58 %). En conjunto, los empleados fueron más capaces de aprovechar eficazmente las aplicaciones y servicios de Creative Cloud.

Modelado y suposiciones. En el caso de la organización tipo, Forrester da por hecho lo siguiente:

- Asume 300 proyectos creativos en un año o 25 cada mes. Por término medio, se asigna a ocho creativos a cada proyecto, que dedican 20 horas a los procesos creativos.
- En el año 1, los usuarios con licencias de Creative Cloud aumentan la productividad en un 5 %. A medida que los usuarios dejan de utilizar aplicaciones de terceros, la productividad aumenta hasta el 8 %. La madurez del usuario y la formulación de las prácticas óptimas con el uso de las aplicaciones de Creative Cloud hace que la productividad alcance el 10 % en el año 3.
- La tarifa media por hora combinada de los creativos, incluidos los empleados y los contratistas, es de 66,35 EUR.
- Del tiempo ahorrado, el 75 % se vuelve a dedicar al trabajo, mientras que el 25 % restante se reasigna a pausas de trabajo más largas y a menos horas extra o fines de semana de trabajo.

Riesgos. Algunas de las diferencias entre unas organizaciones y otras que podrían afectar a los beneficios son:

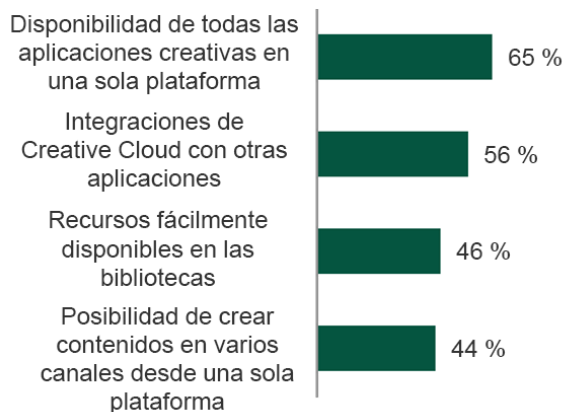
- El número de proyectos que una empresa asume anualmente, el número de creativos que asigna a los proyectos y la cantidad de tiempo dedicado a los proyectos.
- La tarifa por hora varía en función de la antigüedad de los empleados y/o del uso de contratistas.

Resultados. Para tener en cuenta estos riesgos, Forrester ajustó este beneficio a la baja en un 15 %, lo que dio lugar a un VA total ajustado al riesgo a tres años de 378 618,22 EUR.

Productividad de proyectos creativos con Creative Cloud para equipos

| Ref. | Métrica | Fuente | Año 1 | Año 2 | Año 3 |
|--|---|-------------|---|----------------|----------------|
| B1 | Número de proyectos creativos al año | Supuesto | 300 | 300 | 300 |
| B2 | Número medio de creativos que trabajan en cada proyecto | Supuesto | 8 | 8 | 8 |
| B3 | Tiempo medio dedicado a la creatividad en cada proyecto (horas) | Supuesto | 20 | 20 | 20 |
| B4 | Tiempo dedicado a la creatividad anualmente | B1*B2*B3 | 48 000 | 48 000 | 48 000 |
| B5 | Productividad reconocida con Adobe Creative Cloud | Encuesta | 5 % | 8 % | 10 % |
| B6 | Tarifa media por hora de los creativos que trabajan en los proyectos | Supuesto | 66,35 EUR | 66,35 EUR | 66,35 EUR |
| B7 | Tasa de recuperación de la productividad | Supuesto | 75 % | 75 % | 75 % |
| Bt | Productividad de proyectos creativos con Creative Cloud para equipos | B4*B5*B6*B7 | 119 423,97 EUR | 191 078,35 EUR | 238 847,94 EUR |
| | Ajuste en función del riesgo | ↓15 % | | | |
| Btr | Productividad de proyectos creativos con Creative Cloud para equipos (ajustada al riesgo) | | 101 510,37 EUR | 162 416,60 EUR | 203 020,75 EUR |
| Total a tres años: 466 947,72 EUR | | | Valor actual a tres años: 379 042,83 EUR | | |

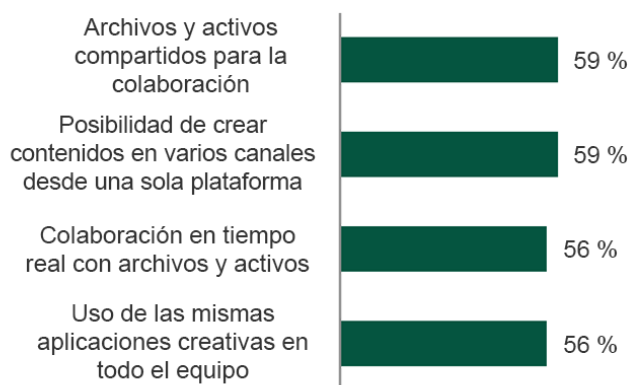
“Has indicado que Adobe Creative Cloud para equipos ha ayudado a aumentar la productividad individual. Especifica qué factores están impulsando esas mejoras”.



Base: 52 usuarios de Adobe Creative Cloud para equipos

Fuente: estudio sobre Creative Cloud para equipos para pymes realizado por Forrester Consulting para Adobe, abril de 2021

“Has indicado que Adobe Creative Cloud para equipos ayuda a agilizar los flujos de trabajo del equipo. Especifica qué factores están impulsando esas mejoras”.



Base: 54 usuarios de Adobe Creative Cloud para equipos

EFICIENCIA ADMINISTRATIVA CON CREATIVE CLOUD PARA EQUIPOS

Pruebas y datos. Al dejar de utilizar las aplicaciones creativas de terceros se ha eliminado el trabajo que suponía su uso.

Una de las mayores ventajas de las aplicaciones creativas de Adobe fue la migración de archivos entre las aplicaciones creativas. El trabajo de migración de archivos iba desde modificar el formato de los archivos comprimidos hasta reconfigurar los archivos que no conservaban los colores o diseños de la aplicación anterior. Esto creaba dificultades a los trabajadores. Con el conjunto de herramientas integradas de Adobe, los creativos ya no tenían que lidiar con ese obstáculo.

Usar una solución creativa permitió una mayor eficiencia, ya que se dedicó menos tiempo a aprender a utilizar aplicaciones creativas de terceros. Puntualmente, las personas que trabajaban en los proyectos aprovechaban las aplicaciones de terceros con las que se sentían cómodos y, si se recurría a otros creativos como apoyo, tenían que ponerse al día en el aprendizaje de la aplicación y retrasar los plazos de producción.

Además, los entrevistados dijeron que probaron nuevas aplicaciones creativas para ver si así mejoraban la productividad. Estas pruebas piloto se realizaron a lo largo de un mes en un equipo pequeño que se dedicó a aprender y practicar a usar la aplicación. Con demasiada frecuencia, esto hacía que los empleados dedicaran tiempo a aprender a usar una aplicación para terminar volviendo a la que utilizaban porque ya estaban familiarizados con ella.

El ahorro de tiempo y de costes que hubieran supuesto otras aplicaciones ayudó a las organizaciones a centrarse en sus prácticas óptimas y en la madurez de Creative Cloud para equipos, lo que llevó a una mayor producción creativa.

Modelado y suposiciones. En el caso de la organización tipo, Forrester da por hecho lo siguiente:

- Hay 40 creativos con acceso a Creative Cloud para equipos, con un promedio de media hora a la semana de trabajo en aplicaciones no integradas.
- Estas ineficiencias se reducen en un 75 % en el primer año, a medida que los creativos dejan de utilizar regularmente las aplicaciones creativas de terceros. En el segundo año, las ineficiencias se reducen en un 100 %, ya que utilizan principalmente las aplicaciones de Adobe para los proyectos creativos.
- La tarifa media por hora combinada de los creativos, incluidos los empleados y los contratistas, es de 66,35 EUR.

“Hemos intentado utilizar algunas aplicaciones de terceros, pero lo que hemos visto es que perdemos la adopción de los usuarios a nivel interno.

Perdemos eficiencia en el equipo porque los trabajadores han pasado toda su carrera trabajando, por ejemplo, con Photoshop, por lo que la introducción de otra herramienta ralentiza las cosas y hace que se tarde más en llevar a cabo el trabajo”.

Vicepresidente de TI de marketing

Riesgos. Algunas de las diferencias entre unas organizaciones y otras que podrían afectar a los beneficios son:

- Los beneficios de una organización variarán en función del número de aplicaciones que no sean de Adobe que se hayan aprovechado

previamente y de los empleados que trabajen en los proyectos.

- La tarifa por hora varía en función de la antigüedad de los empleados y/o del uso de contratistas.

Resultados. Para tener en cuenta estos riesgos, Forrester ajustó este beneficio a la baja en un 15 %, lo que dio lugar a un VA total ajustado al riesgo a tres años de 132 693,30 EUR.

| Eficiencia administrativa con Creative Cloud para equipos | | | | | |
|--|--|------------------|---|---------------|---------------|
| Ref. | Métrica | Fuente | Año 1 | Año 2 | Año 3 |
| C1 | Número de creativos con licencias de Creative Cloud para equipos | Supuesto | 40 | 40 | 40 |
| C2 | Tiempo medio semanal invertido en aplicaciones no integradas (horas) | Entrevistas | 0,5 | 0,5 | 0,5 |
| C3 | Horas dedicadas al año a trabajar con aplicaciones no integradas | A1*A2*52 semanas | 1040 | 1040 | 1040 |
| C4 | Mejora de la eficiencia con el uso de aplicaciones creativas no integradas | Entrevistas | 75 % | 100 % | 100 % |
| C5 | Tarifa media por hora de los creativos que trabajan en los proyectos | B6 | 66,35 EUR | 66,35 EUR | 66,35 EUR |
| Ct | Eficiencia administrativa con Creative Cloud para equipos | C3*C4*C5 | 51 750,39 EUR | 69 000,52 EUR | 69 000,52 EUR |
| | Ajuste en función del riesgo | ↓15 % | | | |
| Ctr | Eficiencia administrativa con Creative Cloud para equipos (ajustada al riesgo) | | 43 987,83 EUR | 58 650,44 EUR | 58 650,44 EUR |
| Total a tres años: 161 288,71 EUR | | | Valor actual a tres años: 132 525,22 EUR | | |

BENEFICIOS NO CUANTIFICADOS

Otros beneficios que observaron los usuarios, pero que no pudieron cuantificar, fueron los siguientes:

- **Mejora de la experiencia de los empleados.**
Antes de invertir en Creative Cloud para equipos, los responsables de la toma de decisiones recibían quejas de los empleados por tener que trabajar con las herramientas que su empresa tenía a mano. Muchos empleados recién graduados o procedentes de empresas grandes que tenían licencias de Creative Cloud para equipos esperaban contar con todas las capacidades de las herramientas para hacer su trabajo. Según nuestra encuesta a los usuarios de Creative Cloud para equipos, el 84 % estuvo de acuerdo en que es importante disponer de herramientas creativas para trabajar que tengan una buena reputación.

Después de adoptar Creative Cloud para equipos, los empleados reconocieron la importancia de la inversión. Entre los encuestados, el 97 % estuvo de acuerdo en que la adopción demostraba la voluntad de la organización de apoyar al equipo creativo. Los entrevistados mencionaron que los empleados de sus organizaciones produjeron contenidos de mayor calidad y hubo menos quejas acerca de las herramientas disponibles.

- **Trabajo remoto seguro con Creative Cloud.**
Para los empleados que trabajan a distancia, el acceso a los archivos desde el almacenamiento en la nube fue fácil y seguro. Los archivos se almacenaron de forma segura en la nube y se mitigó el riesgo, ya que se transfirieron menos archivos entre aplicaciones de terceros. Con Creative Cloud para equipos, las organizaciones mantuvieron los niveles de producción creativa y aumentaron la incorporación de contratistas y empleados que trabajaban a distancia.

“Solíamos tener el software en un servidor que teníamos en la oficina, lo que nos hacía plantear lo que podría suceder si le ocurriese algo a ese servidor. Si hubiera que reiniciarlo manualmente, supondría un enorme problema para nosotros.

Disponer de almacenamiento en la nube fue mucho más fácil que utilizar el software local”.

Director creativo ejecutivo de animación

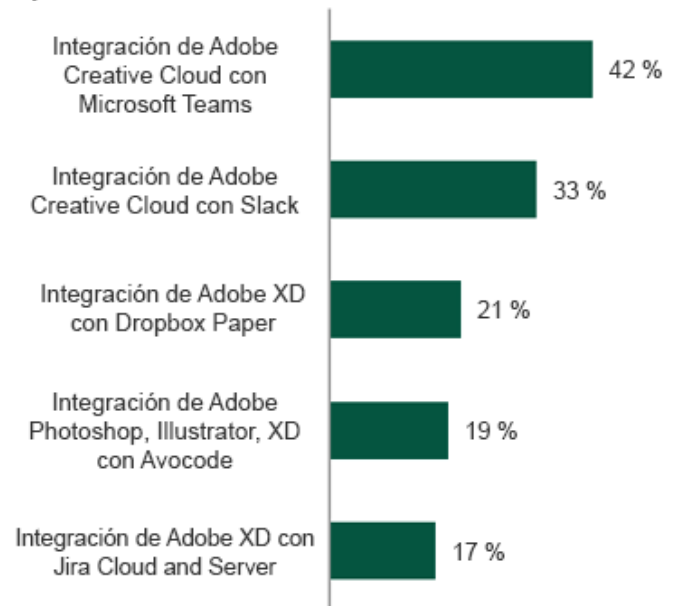
FLEXIBILIDAD

El valor de la flexibilidad es único para cada cliente. Existen varias situaciones en las que un cliente podría optar por implementar Creative Cloud y descubrir posteriormente usos y oportunidades de negocio adicionales, entre los que se incluyen:

- Los usuarios aprenden y aprovechan diferentes aplicaciones.** Los entrevistados señalaron que el hecho de que los empleados tuvieran acceso a todas las aplicaciones de Creative Cloud les animaba a ampliar sus habilidades aprovechando las diferentes aplicaciones de Adobe. Por ejemplo, herramientas como Dreamweaver y XD ayudaron a los profesionales creativos a aprender a crear sitios web y experiencias de usuario respectivamente. Los entrevistados también informaron de que tenían previsto integrar aplicaciones con otras plataformas de terceros para agilizar los procesos de trabajo. La experimentación y las integraciones con las aplicaciones de Creative Cloud siguen aumentando con la disponibilidad de las aplicaciones en los dispositivos móviles, lo que incrementa el ancho de banda de los trabajadores.

La flexibilidad también se cuantificaría cuando se evaluase en el marco de un proyecto específico (consulta el [Anexo A](#) para obtener más detalles).

“¿Se aprovechan las aplicaciones de Adobe Creative Cloud para equipos con otras soluciones en tu organización? Si es así, ¿en qué medida?”



Base: 132 usuarios de Adobe Creative Cloud para equipos

“Has indicado que has integrado las soluciones de Adobe Creative Cloud para equipos con las aplicaciones. Selecciona casos prácticos de esta integración”.



Base: 85 usuarios de Adobe Creative Cloud para equipos

Fuente: estudio sobre Creative Cloud para equipos para pymes realizado por Forrester Consulting para Adobe, abril de 2021

Análisis de costes

Datos de costes cuantificados aplicados a la organización tipo

| Costes totales | | | | | | | |
|----------------|--|---------|---------------|---------------|---------------|----------------|----------------|
| Ref. | Coste | Inicial | Año 1 | Año 2 | Año 3 | Total | Valor actual |
| Dtr | Coste de las licencias de Creative Cloud para equipos | 0 EUR | 35 222,11 EUR | 35 222,11 EUR | 35 222,11 EUR | 105 666,33 EUR | 87 591,73 EUR |
| Etr | Coste de la conversión/migración de archivos a Creative Cloud para equipos | 0 EUR | 29 192,53 EUR | 0 EUR | 0 EUR | 29 192,53 EUR | 26 538,66 EUR |
| | Costes totales (ajustados en función del riesgo) | 0 EUR | 64 414,64 EUR | 35 222,11 EUR | 35 222,11 EUR | 134 858,85 EUR | 114 130,39 EUR |

COSTE DE LAS LICENCIAS DE CREATIVE CLOUD PARA EQUIPOS

Pruebas y datos. Las organizaciones pagan por las licencias de Creative Cloud para equipos en función de cada usuario. El coste medio de una licencia para todas las aplicaciones para empresas es de 69,89 EUR al mes. La organización tipo paga por 40 licencias que se van asignando a empleados y contratistas en función de las necesidades.

Resultados. Para tener en cuenta la variabilidad de estos costes, Forrester ajustó dicho beneficio al alza en un 5 %, lo cual dio como resultado un VA total ajustado al riesgo a tres años (con un descuento del 10 %) de 87 577,58 EUR.

Coste de las licencias de Creative Cloud para equipos

| Ref. | Métrica | Fuente | Inicial | Año 1 | Año 2 | Año 3 |
|--|--|----------------|---------|--|---------------|---------------|
| D1 | Número de licencias de Creative Cloud para equipos | Supuesto | 0 | 40 | 40 | 40 |
| D2 | Coste mensual de la licencia para acceder a las más de 20 aplicaciones de Creative Cloud | Entrevistas | 0 EUR | 69,89 EUR | 69,89 EUR | 69,89 EUR |
| Dt | Coste de las licencias de Creative Cloud para equipos | D1*D2*12 meses | 0 EUR | 33 544,87 EUR | 33 544,87 EUR | 33 544,87 EUR |
| | Ajuste en función del riesgo | ↑5 % | | | | |
| Dtr | Coste de las licencias de Creative Cloud para equipos (ajustado al riesgo) | | 0 EUR | 35 222,11 EUR | 35 222,11 EUR | 35 222,11 EUR |
| Total a tres años: 105 666,33 EUR | | | | Valor actual a tres años: 87 591,73 EUR | | |

COSTE DE LA CONVERSIÓN/MIGRACIÓN DE ARCHIVOS A CREATIVE CLOUD PARA EQUIPOS

Pruebas y datos. Después de adoptar las licencias de Creative Cloud para equipos, los equipos creativos tuvieron que convertir o migrar los archivos de las aplicaciones que no eran de Adobe a las aplicaciones de Creative Cloud. El volumen de trabajo varió en función del volumen de los archivos transferidos y del trabajo necesario en torno a los archivos (p. ej., modificación del formato de los archivos, reconfiguración de diseños). Los entrevistados afirmaron que se tardó más de una semana en llevar a cabo el trabajo que se repartió entre varios empleados y que, una vez realizado el traslado, reutilizaron los activos y avanzaron en el trabajo.

Modelado y suposiciones. En el caso de la organización tipo, Forrester da por hecho lo siguiente:

- Hay 10 empleados encargados de la migración de activos y archivos y cada uno dedica 40 horas al proyecto.
- La tarifa supuesta por hora de los empleados creativos es de 66,35 EUR.

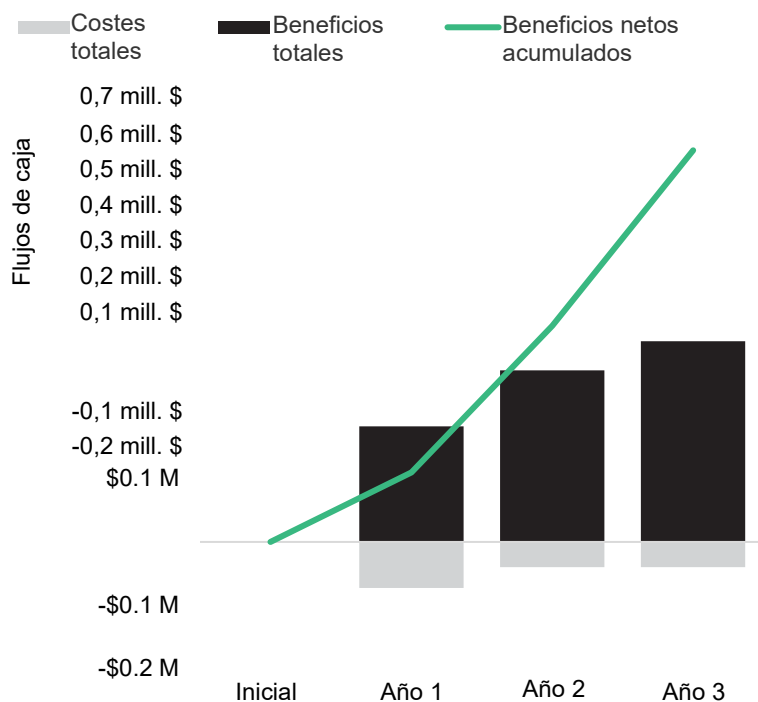
Resultados. Para tener en cuenta la variabilidad de estos costes, Forrester ajustó dicho beneficio al alza en un 10 %, lo cual dio como resultado un VA total ajustado al riesgo a tres años de 26 538,66 EUR.

| Coste de la conversión/migración de archivos a Creative Cloud para equipos | | | | | | |
|--|---|-------------|--|---------------|-------|-------|
| Ref. | Métrica | Fuente | Inicial | Año 1 | Año 2 | Año 3 |
| E1 | Número de empleados encargados de la migración de activos y archivos | Entrevistas | 0 | 10 | 0 | 0 |
| E2 | Tiempo dedicado por cada empleado (horas) | Entrevistas | 0 | 40 | 0 | 0 |
| E3 | Tarifa media por hora de los empleados creativos | Supuesto | 0 EUR | 66,35 EUR | 0 EUR | 0 EUR |
| Et | Coste de la conversión/migración de archivos a Creative Cloud para equipos | E1*E2*E3 | 0 EUR | 26 538,66 EUR | 0 EUR | 0 EUR |
| | Ajuste en función del riesgo | ↑10 % | | | | |
| Etr | Coste de la conversión/migración de archivos a Creative Cloud para equipos (ajustado al riesgo) | | 0 EUR | 29 192,53 EUR | 0 EUR | 0 EUR |
| Total a tres años: 29 192,53 EUR | | | Valor actual a tres años: 26 538,66 EUR | | | |

Resumen financiero

PARÁMETROS A TRES AÑOS CONSOLIDADOS AJUSTADOS EN FUNCIÓN DEL RIESGO

Gráfico de flujos de caja (ajustados en función del riesgo)



Los resultados financieros calculados en las secciones Beneficios y Costes pueden utilizarse para determinar el ROI, el VAN y el periodo de amortización de la inversión de la organización tipo. Para este análisis, Forrester da por hecho un porcentaje de descuento anual del 10 %.

Los valores relativos al ROI, el VAN y el periodo de amortización se determinan aplicando factores de ajuste en función del riesgo a los resultados no ajustados de las secciones de Beneficios y Costes.

Análisis de flujos de caja (cálculos ajustados al riesgo)

| | Inicial | Año 1 | Año 2 | Año 3 | Total | Valor actual |
|--------------------|---------|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|------------------|
| Costes totales | 0 EUR | (64 414,64 EUR) | (35 222,11 EUR) | (35 222,11 EUR) | (134 858,85 EUR) | (114 130,39 EUR) |
| Beneficios totales | 0 EUR | 161 739,86 EUR | 240 557,03 EUR | 281 161,18 EUR | 683 458,07 EUR | 557 083,63 EUR |
| Beneficios netos | 0 EUR | 97 325,23 EUR | 205 334,92 EUR | 245 939,07 EUR | 548 599,22 EUR | 442 953,24 EUR |
| ROI | | | | | | 388 % |

Anexo A: Total Economic Impact

Total Economic Impact (TEI) es una metodología desarrollada por Forrester Research que permite mejorar los procesos de toma de decisiones tecnológicas de las empresas y ayuda a los proveedores a comunicar a sus clientes la propuesta de valor de sus productos y servicios. La metodología TEI (Total Economic Impact™) ayuda a las empresas a demostrar, justificar y materializar el valor tangible de las iniciativas relacionadas con las tecnologías de la información (TI), tanto para la alta dirección como para otras partes interesadas clave de la entidad.

MÉTODO TOTAL ECONOMIC IMPACT

Los beneficios representan el valor que el producto ofrece a la empresa. El método TEI asigna el mismo valor al cálculo de los beneficios y los costes, lo que permite obtener una evaluación completa del efecto de la tecnología en toda la empresa.

Los costes abarcan todos los gastos necesarios para generar el valor propuesto o los beneficios del producto. La categoría de costes de TEI incluye los costes adicionales sobre el entorno existente para los gastos continuados asociados a la solución.

La flexibilidad representa el valor estratégico que puede obtenerse de una inversión adicional futura que se realice sobre la inversión inicial ya realizada. Poder aprovechar dicho beneficio presenta un VA susceptible de cálculo.

Los riesgos determinan la incertidumbre en los cálculos de beneficios y costes habida cuenta de: 1) la probabilidad de que los cálculos de costes y beneficios se ajusten a las previsiones iniciales y 2) la probabilidad de que se haga un seguimiento de los cálculos a lo largo del tiempo. Los factores de riesgo del método TEI se basan en una "distribución triangular".

La columna de inversión inicial contiene los costes incurridos en el "momento 0" o al comienzo del año 1; estos costes no se descuentan. El resto de los flujos de caja se descuentan usando la tasa de descuento al final del año. El valor actual (VA) se calcula para cada estimación de costes y beneficios totales. Los cálculos del VAN en las tablas resumidas representan la suma de la inversión inicial y los flujos de caja descontados en cada año. Los importes y los cálculos del valor actual de las tablas Beneficios totales, Costes totales y Flujo de caja podrían no coincidir exactamente como consecuencia del redondeo.



VALOR ACTUAL (VA)

Valor actual o presente de las estimaciones de costes y beneficios (descontadas), dado un tipo de interés (tasa de descuento). El VA de costes y beneficios alimenta al valor actual neto total de los flujos de caja.



VALOR ACTUAL NETO (VAN)

Valor actual o presente de los futuros flujos de caja netos (descontados), dado un tipo de interés (tasa de descuento). Un VAN positivo en un proyecto suele indicar que se debe realizar la inversión, a menos que otros proyectos tengan valores actuales netos más elevados.



RENDIMIENTO DE LA INVERSIÓN (ROI)

El retorno previsto de un proyecto expresado en porcentaje. El ROI se calcula dividiendo los beneficios netos (beneficios menos costes) por los costes.



TASA DE DESCUENTO

El tipo de interés que se utiliza en el análisis de los flujos de caja para reflejar el valor del dinero en el tiempo. Las empresas suelen utilizar tasas de descuento de entre el 8 % y el 16 %.



PLAZO DE AMORTIZACIÓN

El punto de equilibrio de una inversión. El punto en el tiempo en el que los beneficios netos (beneficios menos costes) son iguales a la inversión o el coste inicial.

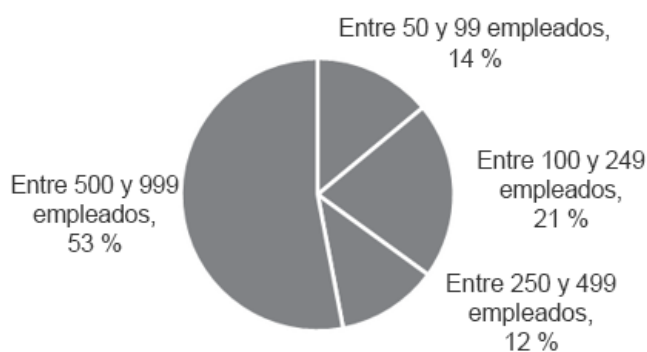
Anexo B: Demografía de las entrevistas y la encuesta

Datos demográficos de los entrevistados

| Entrevistado(s) | Sector | Número de empleados (incluidos los contratistas) | Principales aplicaciones de Adobe Creative Cloud |
|--|-------------|--|---|
| Vicepresidente de TI | Marketing | Más de 350 | Adobe Dreamweaver y Adobe Photoshop |
| Director creativo; gerente de finanzas | Marketing | Más de 225 | Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop y Adobe XD |
| Asistente del director creativo; director de cuentas | Marketing | N. P. | Adobe Illustrator y Adobe Photoshop |
| Gestor de TI y soporte técnico | Videojuegos | Más de 200 | Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop y Adobe Premiere Pro |
| Director creativo ejecutivo | Animación | Más de 50 | Adobe After Effects |

Demografía de la encuesta

“¿Cuál sería la estimación más precisa posible en cuanto al número de empleados que trabajan para tu firma/organización en todo el mundo?”



“¿Qué cargo describe mejor tu posición en la organización?”

- 35 % Director (gestiona un equipo de gerentes y colaboradores de alto nivel)
- 52 % Gerente (gestiona un equipo de profesionales del marketing y la información)
- 11 % Responsable de producto (gestiona los equipos de productos)
- 3 % Diseño visual (trabaja en un equipo o como colaborador individual)

“¿Cuál de las siguientes categorías describe mejor el sector al que pertenece tu empresa?”



“¿En qué país te encuentras ubicado?”

- 42 % Estados Unidos
- 16 % Japón
- 14 % Reino Unido
- 11 % Francia
- 9 % Alemania
- 8 % Canadá

Base: 132 usuarios de Adobe Creative Cloud para equipos

Nota: puede que los porcentajes no sumen un 100 % debido al redondeo.

Fuente: estudio realizado por Forrester Consulting para Adobe, abril de 2021.

Anexo C: Notas finales

¹ Fuente: “The Design Industry, 2021”, Forrester Research, Inc. 18 de marzo de 2021

² Total Economic Impact (TEI) es una metodología desarrollada por Forrester Research que permite mejorar los procesos de toma de decisiones tecnológicas de las empresas y ayuda a los proveedores a comunicar a sus clientes la propuesta de valor de sus productos y servicios. La metodología TEI (Total Economic Impact™) ayuda a las empresas a demostrar, justificar y materializar el valor tangible de las iniciativas relacionadas con las tecnologías de la información (TI), tanto para la alta dirección como para otras partes interesadas clave de la entidad.

FORRESTER®