

El Total Economic Impact™ de Adobe Creative Cloud para equipos en las pymes

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

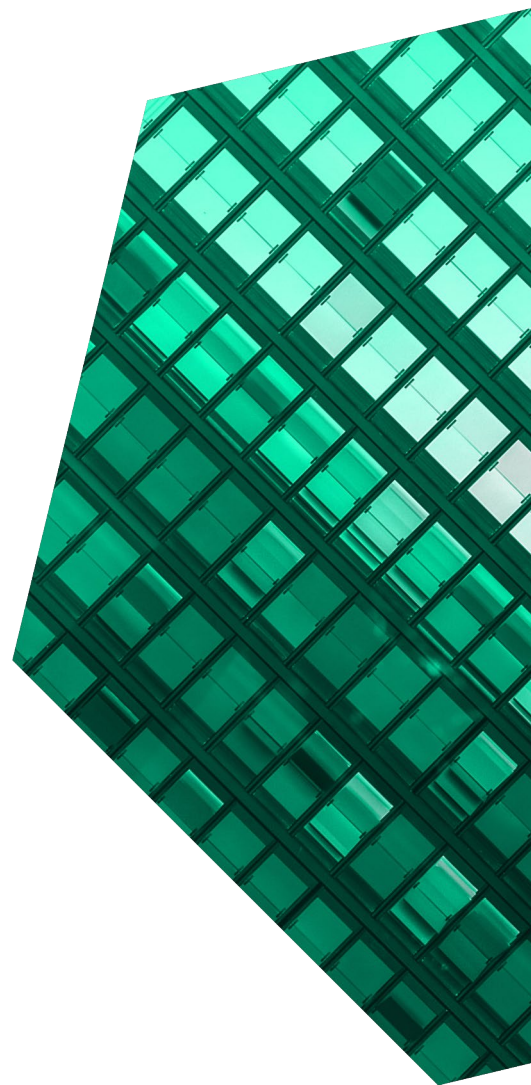
OCTUBRE DE 2021

Índice

Resumen ejecutivo	1
La trayectoria del cliente de Adobe Creative Cloud para equipos	7
Principales desafíos	7
Objetivos de la inversión	7
Organización compuesta.....	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 costos	18
Costo de las licencias de Creative Cloud para equipos	18
Costo de la conversión/migración de archivos a Creative Cloud para equipos.....	19
Resumen financiero.....	20
Anexo A: Total Economic Impact.....	21
Anexo B: Datos demográficos de la entrevista y la encuesta.....	22
Apéndice 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. Todos los derechos reservados. Queda estrictamente prohibida la reproducción no autorizada. La información se basa 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 costos 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 plug-ins 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 con 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 sus organizaciones.

RESULTADOS DEL TOTAL ECONOMIC IMPACT



Rendimiento de la
inversión (ROI)
388 %



Valor presente neto (VPN)
MXN 10.248.569,72

Para comprender mejor los beneficios, costos y 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 (p. ej., directores, gerentes, propietarios de productos y usuarios) de pymes que utilizan actualmente aplicaciones y servicios de Creative Cloud. Para realizar este estudio, Forrester agrupó las experiencias de entrevistados y los encuestados, y combinó los resultados en una sola organización compuesta que se utiliza 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 actualizadas 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 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 a distancia 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 los terceros).

Los costos 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 presente (VP) 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. Mientras tanto, el modelo de suscripción de Creative Cloud para equipos proporcionaba a los miembros del equipo acceso a herramientas actualizadas cuyas actualizaciones se les enviaban 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 casi en 5000 horas tanto a nivel de trabajo 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 proporcionó a los creativos acceso a los activos de la marca y a los elementos creativos en cualquier momento, lo que facilitó a los equipos el mantenimiento de una marca coherente 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, 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 que implicaba el uso de aplicaciones creativas de terceros en proyectos. Los equipos ya no tenían que hacer malabares o aprender a utilizar aplicaciones de terceros, y 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 dijeron que cuando agregaron las licencias de Creative Cloud para equipos, sus trabajadores sintieron que la empresa estaba invirtiendo en ellos. Las actitudes positivas dieron como resultado una mejora en la calidad del trabajo y en el compromiso de los empleados a la hora de colaborar.

- **Trabajo a distancia seguro con Creative Cloud.**

Al usar principalmente Creative Cloud para equipos, los empleados mitigaban el riesgo de transferencia de archivos entre aplicaciones. El almacenamiento remoto en la nube también permitió a los empleados trabajar a distancia, manteniendo 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 nuevas, ampliando sus capacidades.

Costos. Los costos en VP ajustados en función del riesgo incluyen:

- **El costo de la licencia de Adobe Creative Cloud.** Las organizaciones de los entrevistados pagaban una cuota mensual por licencia de Creative Cloud para equipos a fin de poder 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 replantearán para futuros trabajos.

El análisis financiero basado en las entrevistas a los clientes y la encuesta reveló que la organización compuesta obtuvo beneficios por un valor de MXN 12.887.423,01 a lo largo de tres años frente a costos por valor de MXN 2.638.853,28, lo que da como resultado un valor presente neto (VPN) de MXN 10.248.569,72 y un rendimiento de la inversión (ROI) del 388 %.

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

Director creativo ejecutivo, animación

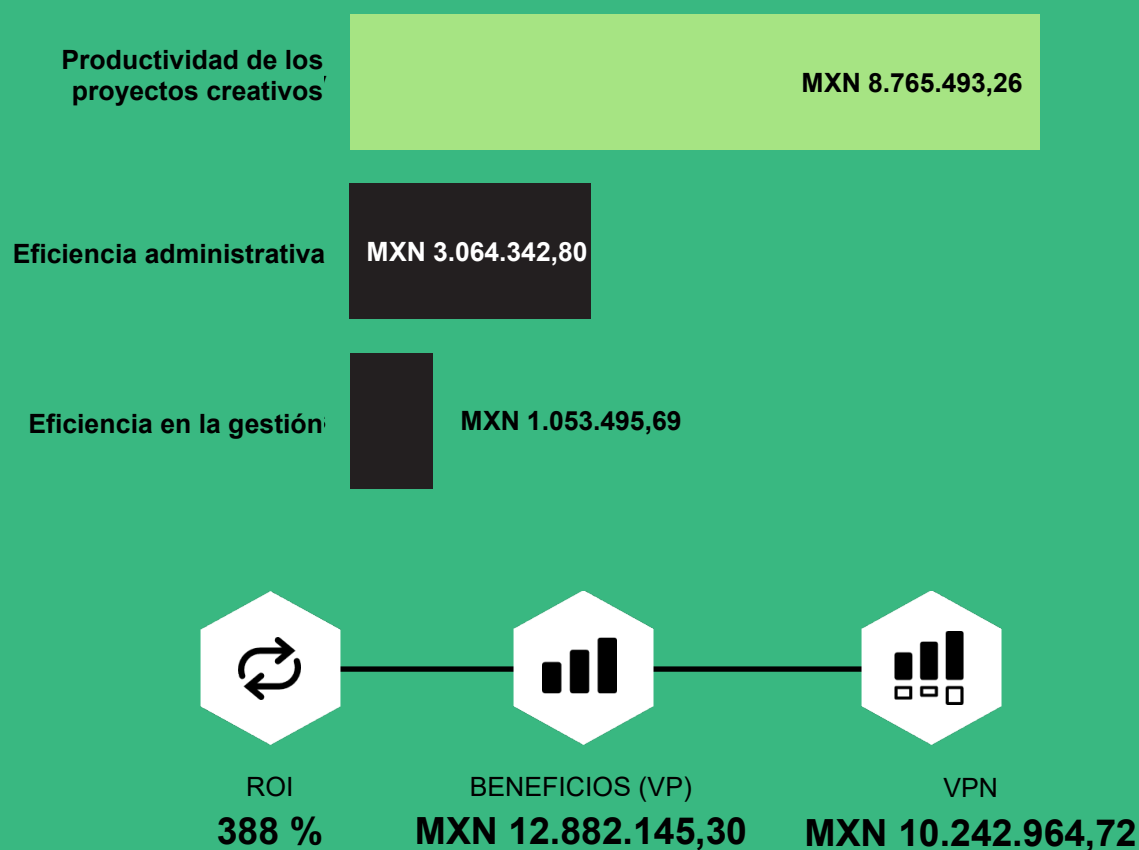
“¿Cuáles son algunos de los factores clave que impulsaron la adopción de Adobe Creative Cloud para equipos?”



Base: 132 usuarios de Adobe Creative Cloud para equipos

Fuente: Un estudio sobre Creative Cloud para equipos en las pymes realizado por Forrester Consulting por encargo de 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. Establece la norma.

— Director creativo, marketing

MARCO DE REFERENCIA Y METODOLOGÍA DEL TEI

A partir de la información proporcionada en las entrevistas y la encuesta, Forrester construyó un marco de referencia del Total Economic Impact™ para las organizaciones que estén considerando invertir en Adobe Creative Cloud para equipos.

El objetivo de este marco es determinar el costo, 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 una inversión en Adobe Creative Cloud para equipos es adecuada.

Adobe revisó el estudio y proporcionó sus comentarios a Forrester, pero Forrester mantiene el control editorial del estudio y sus resultados, y no acepta modificaciones del estudio que contradigan los resultados obtenidos por Forrester o encubran su significado.

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.



DEBIDA DILIGENCIA

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 sobre costos, beneficios y riesgos.



ORGANIZACIÓN COMPUESTA

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



MARCO DE REFERENCIA DEL MODELO FINANCIERO

Se creó un modelo financiero representativo de las entrevistas y la encuesta utilizando la metodología TEI y el ajuste de 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 (beneficios, costos, flexibilidad y 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 trayectoria del cliente de Adobe Creative Cloud para equipos

■ Factores que conducen a la inversión en Creative Cloud

PRINCIPALES DESAFÍOS

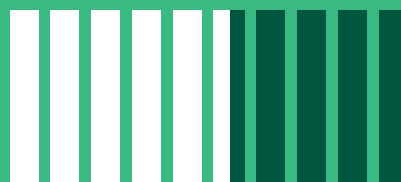
Forrester entrevistó a siete responsables de la toma de decisiones de cinco organizaciones y encuestó a 132 personas de pymes con experiencia en el uso de licencias de Creative Cloud para equipos. Para obtener más información sobre las organizaciones que participaron en este estudio, consulta el [Anexo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

- **La 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 daban licencias que no se contabilizaban una vez que terminaban su trabajo con la empresa. Estas dificultades llevaron a los gestores a contratar más licencias de las que querían y a que algunas se quedaran sin utilizar de vez en cuando.

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



- **Trabajo adicional y costos irre recuperables 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 agregado.

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 COMPUESTA

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

Descripción de la organización compuesta. La organización compuesta es una organización agnóstica al sector con operaciones globales y principalmente trabajadores remotos. La organización genera MXN 511,405,675 de ingresos anuales 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.

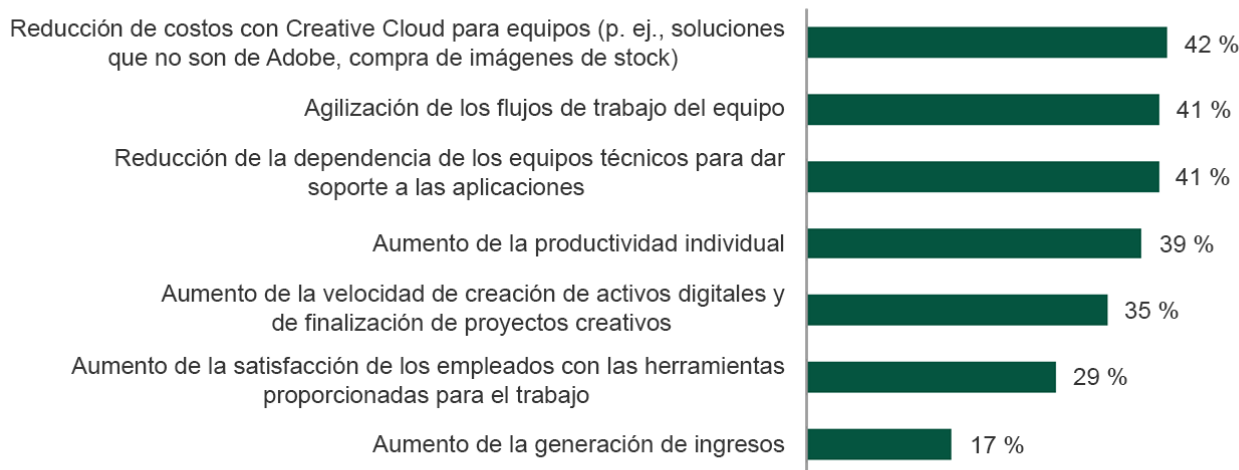
Características de la implementación. La organización asigna inmediatamente licencias de Creative Cloud para equipos a sus empleados y contratistas para que tengan acceso completo a los productos. Los empleados modifican el formato o reconfiguran los archivos de los proyectos creados con aplicaciones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

Organización compuesta

Principales supuestos

- Ingresos anuales de **MXN 511,405,675**
- **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: Un estudio sobre Creative Cloud para equipos en las pymes realizado por Forrester Consulting por encargo de Adobe, abril de 2021

Análisis de beneficios

■ Beneficios cuantificados aplicados a la organización compuesta

Beneficios totales						
Ref.	Beneficio	Año 1	Año 2	Año 3	Total	Valor presente
Atr	Eficiencia en la gestión con Creative Cloud para equipos	MXN 375.576,32	MXN 450.691,59	MXN 450.691,59	MXN 1.276.959,51	MXN 1.052.513,79
Btr	Productividad de proyectos creativos con Creative Cloud para equipos	MXN 2.347.352,04	MXN 3.755.763,27	MXN 4.694.704,09	MXN 10.797.819,42	MXN 8.765.084,14
Ctr	Eficiencia administrativa con Creative Cloud para equipos	MXN 1.017.185,88	MXN 1.356.247,85	MXN 1.356.247,85	MXN 3.729.681,58	MXN 3.064.547,36
	Beneficios totales (ajustados en función del riesgo)	MXN 3.740.114,26	MXN 5.562.702,72	MXN 6.501.643,53	MXN 15.804.460,52	MXN 12.882.145,30

EFICIENCIA EN LA GESTIÓN CON CREATIVE CLOUD PARA EQUIPOS

Pruebas y datos. Los encuestados indicaron que antes de adoptar Creative Cloud para equipos utilizaban, en promedio, 5,6 herramientas de diseño y visualización que no eran de Adobe. Cada una de esas aplicaciones tenía sus propios acuerdos 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 incorporaban a los proyectos, la gestión de las licencias requería más que unas pocas horas de tiempo del administrador creativo a la semana. 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 programar el tiempo de inactividad y asegurarnos de que todos estuvieran al día con el software de Adobe. Cuando tienes una operación de tres personas, eso supone mucho tiempo”.

Gerente de operaciones de TI y técnico, 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 costo 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, 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 compuesta, Forrester da por hecho lo siguiente:

- El director creativo dedica aproximadamente la mitad de un día 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 promedio por hora supuesta de un director creativo es de MXN 1,636.49.
- El equivalente a tiempo completo de un empleado de TI dedica dos días al mes a

supervisar las integraciones y el mantenimiento de las aplicaciones creativas.

- La tarifa supuesta promedio por hora de un empleado a tiempo completo (FTE) de TI es de MXN 1.431,93.
- Después de adoptar Creative Cloud para equipos, la organización consigue un 75 % de eficiencia en la gestión de licencias y aplicaciones en el año 1 al dejar de utilizar las aplicaciones de terceros. En el segundo año, como hay más equipos que usan las aplicaciones de Adobe para trabajar, la eficiencia sube al 90 %.

Riesgos. Algunas de las diferencias entre unas organizaciones y otras que podrían tener un impacto en este beneficio son:

- La cantidad de tiempo asignada a la gestión de licencias 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 VP total ajustado al riesgo a tres años (con un descuento del 10 %) de MXN 1.043.267,57.

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 promedio por hora de un FTE que sea un director creativo encargado de gestionar las licencias	Supuesto	MXN 1,636.49	MXN 1,636.49	MXN 1,636.49
A3	Costo total de la gestión de las licencias	A1*A2	MXN 314.207,64	MXN 314.207,64	MXN 314.207,64
A4	Tiempo dedicado a las integraciones y al mantenimiento de las aplicaciones creativas al año (horas)	Supuesto	192	192	192
A5	Tarifa promedio por hora de los FTE de TI	Supuesto	MXN 1.431,93	MXN 1.431,93	MXN 1.431,93
A6	Costo total de la gestión de las integraciones y del mantenimiento	A4*A5	MXN 274.931,69	MXN 274.931,69	MXN 274.931,69
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	MXN 441.854,50	MXN 530.225,40	MXN 530.225,40
	Ajuste en función del riesgo	↓ 15 %			
Atr	Eficiencia en la gestión con Creative Cloud para equipos (ajustada al riesgo)		MXN 375.576,32	MXN 450.691,59	MXN 450.691,59
Total a tres años: MXN 1.276.959,51			Valor presente a tres años: MXN 1.052.513,79		

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 se basaron en los esfuerzos creativos anteriores y aceleraron su velocidad de entrega. Mientras tanto, los usuarios pueden aprovechar el almacenamiento asignado que no utilizan otros

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

“Es bueno 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 de los creativos cuando colaboramos entre nosotros”.

Director creativo, 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 nada 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 compuesta, Forrester da por hecho lo siguiente:

- Asume 300 proyectos creativos en un año o 25 cada mes. En promedio, se asignan ocho creativos a cada proyecto y 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 hacen que la productividad alcance el 10 % en el año 3.
- La tarifa promedio por hora combinada de los creativos, incluidos los empleados y los contratistas, es de MXN 1.534,21.
- 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 noches o fines de semana de trabajo.

Riesgos. Algunas de las diferencias entre unas organizaciones y otras que podrían tener un impacto en este beneficio son:

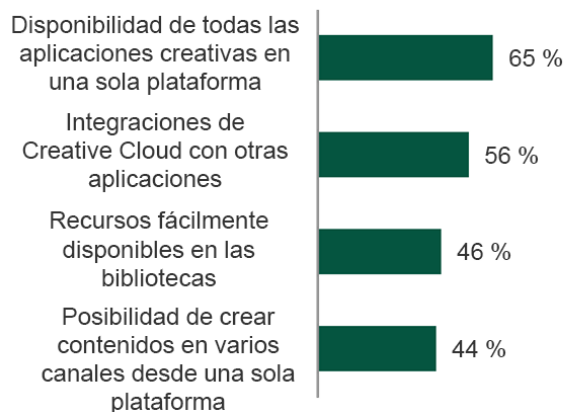
- El número de proyectos que una empresa asume anualmente, el número de creativos que asigna a los proyectos y la cantidad de tiempo dedicado a los proyectos.
- La tarifa por hora varía en función de la antigüedad de los empleados o del uso de contratistas.

Resultados. Para justificar estos riesgos, Forrester ajustó este beneficio a la baja en un 15 %, lo que dio lugar a un VP total ajustado al riesgo a tres años de MXN 8.755.265,15.

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 promedio de creativos que trabajan en cada proyecto	Supuesto	8	8	8
B3	Tiempo promedio 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 promedio por hora de los creativos que trabajan en los proyectos	Supuesto	MXN 1.534,21	MXN 1.534,21	MXN 1.534,21
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	MXN 2.761.590,64	MXN 4.418.545,03	MXN 5.523.181,29
	Ajuste en función del riesgo	↓ 15 %			
Btr	Productividad de proyectos creativos con Creative Cloud para equipos (ajustada al riesgo)		MXN 2.347.352,04	MXN 3.755.763,27	MXN 4.694.704,09
Total a tres años: MXN 10,797,819.42			Valor presente a tres años: MXN 8.765.084,14		

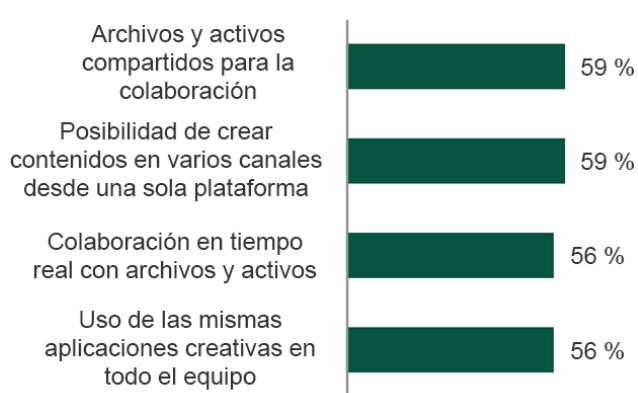
“Indicaste que Adobe Creative Cloud para equipos ha ayudado a aumentar la productividad individual. Especifique qué factores están impulsando esas mejoras”.



Base: 52 usuarios de Adobe Creative Cloud para equipos

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

“Indicaste que Adobe Creative Cloud para equipos ayuda a agilizar los flujos de trabajo del equipo. Especifique 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 implicaba 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. De vez en cuando, las personas que trabajaban en los proyectos aprovechaban las aplicaciones de terceros con las que se sentían cómodas y, si se recurría a otros creativos como apoyo, tenían que ponerse al día en el aprendizaje de la aplicación, y había que 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 una aplicación, pero luego volvieran a la que ya utilizaban (porque estaban familiarizados con ella).

El ahorro de tiempo y de costos 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 compuesta, 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 promedio por hora combinada de los creativos, incluidos los empleados y los contratistas, es de MXN 1.534,21.

“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, donde la introducción de algo diferente ralentiza las cosas y hace que se tarde más en llevar a cabo el trabajo”.

Vicepresidente de TI, marketing

Riesgos. Algunas de las diferencias entre unas organizaciones y otras que podrían tener un impacto en este beneficio 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 o del uso de contratistas.

lo que dio lugar a un VP total ajustado al riesgo a tres años de MXN 3.068.434,05.

Resultados. Para tener en cuenta estos riesgos, Forrester ajustó este beneficio a la baja en un 15 %,

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 promedio semanal dedicado a las aplicaciones no integradas (horas)	Entrevistas	0,5	0,5	0,5
C3	Horas dedicadas al año a trabajar en 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 promedio por hora de los creativos que trabajan en los proyectos	B6	MXN 1.534,21	MXN 1.534,21	MXN 1.534,21
Ct	Eficiencia administrativa con Creative Cloud para equipos	C3*C4*C5	MXN 1.196.689,27	MXN 1.595.585,70	MXN 1.595.585,70
	Ajuste en función del riesgo	↓ 15 %			
Ctr	Eficiencia administrativa con Creative Cloud para equipos (ajustada al riesgo)		MXN 1.017.185,88	MXN 1.356.247,85	MXN 1.356.247,85
Total a tres años: MXN 3.729.681,58			Valor presente a tres años: MXN 3.064.547,36		

BENEFICIOS NO CUANTIFICADOS

Otros beneficios que observaron los usuarios, pero que no se 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 para trabajar es importante disponer de herramientas creativas 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 a distancia seguro con Creative Cloud.** Para los empleados que trabajan a distancia, el acceso a los archivos desde el almacenamiento en la nube es 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 un software en el servidor que estaba en la oficina, y nos enfrentábamos al problema de qué pasaría si le ocurriese algo a ese servidor. Si hubiera que reiniciarlo manualmente, sería un problema enorme para nosotros.

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

Director creativo ejecutivo, animación

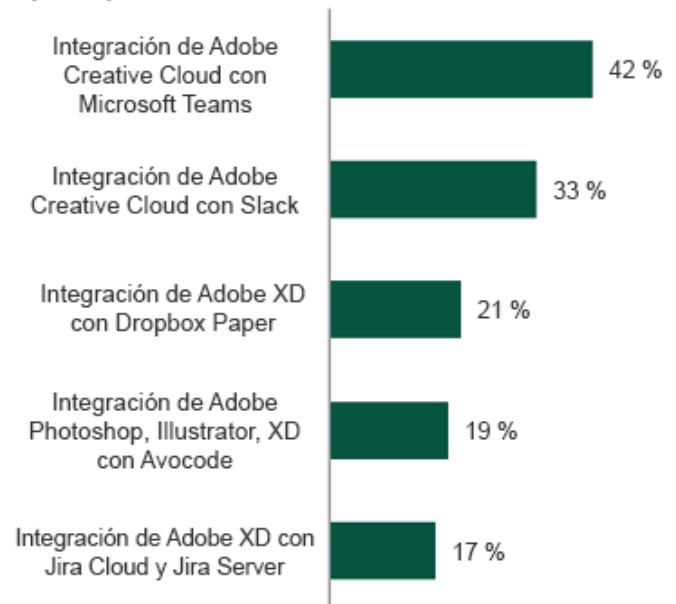
FLEXIBILIDAD

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, luego, descubrir usos y oportunidades de negocio adicionales. Estas incluyen, entre otras:

- **Los usuarios aprenden y aprovechan las diferentes aplicaciones.** Los entrevistados señalaron que el hecho de que los empleados tuvieran acceso a todas las aplicaciones de Creative Cloud era un incentivo para 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 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.

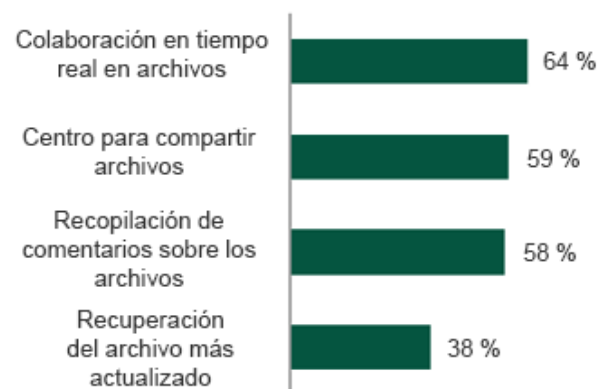
La flexibilidad también se cuantificaría cuando se evaluara en el marco de un proyecto específico (consulta el [Anexo A](#) para obtener más detalles).

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



Base: 132 usuarios de Adobe Creative Cloud para equipos

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



Base: 85 usuarios de Adobe Creative Cloud para equipos

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

Análisis de costos

■ Datos de costos cuantificados aplicados a la organización compuesta

Costos totales							
Ref.	Costo	Inicial	Año 1	Año 2	Año 3	Total	Valor presente
Dtr	Costo de las licencias de Creative Cloud para equipos	MXN 0	MXN 814.485,13	MXN 814.485,13	MXN 814.485,13	MXN 2.443.455,40	MXN 2.025.493,77
Etr	Costo de la conversión/migración de archivos a Creative Cloud para equipos	MXN 0	MXN 675.055,49	MXN 0	MXN 0	MXN 675.055,49	MXN 613.686,81
	Costos totales (ajustados en función del riesgo)	MXN 0	MXN 1.489.540,62	MXN 814.485,13	MXN 814.485,13	MXN 3.118.510,89	MXN 2.639.180,58

COSTO 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 costo promedio de una licencia para todas las aplicaciones para empresas es de MXN 1.616,04 al mes. Para la organización compuesta, paga por 40 licencias que rotan entre empleados y contratistas.

Resultados. Para tener en cuenta la variabilidad de estos costos, Forrester ajustó dicho costo al alza en un 5 %, lo que dio lugar a un VP total ajustado al riesgo a tres años (con un descuento del 10 %) de MXN 2.025.166,47.

Costo 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	Costo mensual de la licencia para acceder a las más de 20 aplicaciones de Creative Cloud	Entrevistas	MXN 0	MXN 1.616,04	MXN 1.616,04	MXN 1.616,04
Dt	Costo de las licencias de Creative Cloud para equipos	D1*D2*12 meses	MXN 0	MXN 775.700,12	MXN 775.700,12	MXN 775.700,12
	Ajuste en función del riesgo	↑5 %				
Dtr	Costo de las licencias de Creative Cloud para equipos (ajustado al riesgo)		MXN 0	MXN 814.485,13	MXN 814.485,13	MXN 814.485,13
Total a tres años: MXN 2.443.455,40				Valor presente a tres años: MXN 2.025.493,77		

COSTO 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 requerido de 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 compuesta, 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 por hora supuesta de los empleados creativos es de MXN 1.534,21.

Resultados. Para tener en cuenta la variabilidad de estos costos, Forrester ajustó dicho beneficio al alza en un 10 %, lo cual dio como resultado un VP total ajustado al riesgo a tres años de MXN 613.686,81.

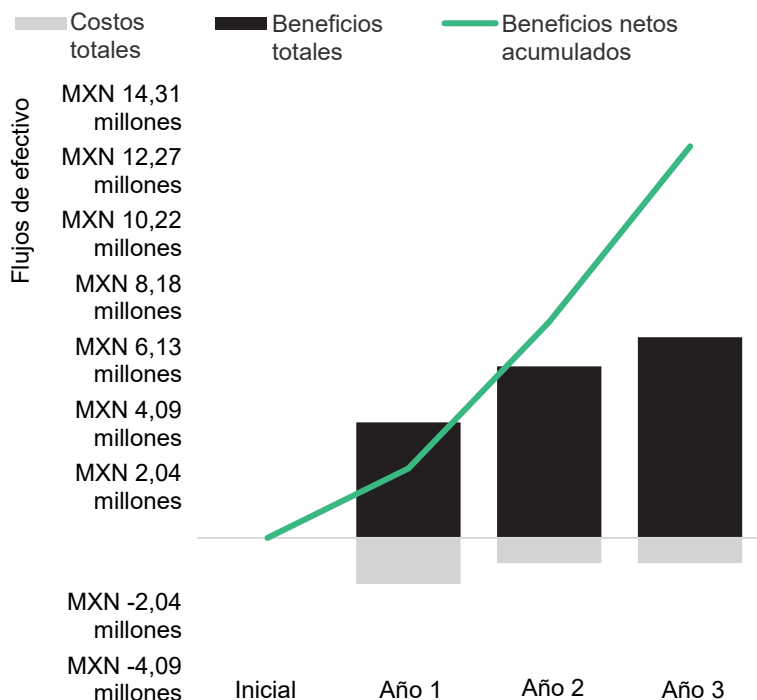
Costo de la conversión/migración de archivos a Creative Cloud para equipos

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 promedio por hora de los empleados creativos	Supuesto	MXN 0	MXN 1.534,21	MXN 0	MXN 0
Et	Costo de la conversión/migración de archivos a Creative Cloud para equipos	$E1 \times E2 \times E3$	MXN 0	MXN 613.686,81	MXN 0	MXN 0
	Ajuste en función del riesgo	↑10 %				
Etr	Costo de la conversión/migración de archivos a Creative Cloud para equipos (ajustado al riesgo)		MXN 0	MXN 675.055,49	MXN 0	MXN 0
Total a tres años: MXN 675.055,49			Valor presente a tres años: MXN 613.686,81			

Resumen financiero

PARÁMETROS A TRES AÑOS CONSOLIDADOS AJUSTADOS EN FUNCIÓN DEL RIESGO

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



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

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

Análisis de flujos de efectivo (cálculos ajustados en función del riesgo)

	Inicial	Año 1	Año 2	Año 3	Total	Valor presente
Costos totales	MXN 0	(MXN 1.489.540,62)	(MXN 814.485,13)	(MXN 814.485,13)	(MXN 3.118.510,89)	(MXN 2.639.180,58)
Beneficios totales	MXN 0	MXN 3.740.114,26	MXN 5.562.702,72	MXN 6.501.643,53	MXN 15.804.460,52	MXN 12.882.145,30
Beneficios netos	MXN 0	MXN 2.250.573,63	MXN 4.748.217,58	MXN 5.687.158,40	MXN 12.685.949,63	MXN 10.242.964,72
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 la tecnología de la información (TI), tanto para la gerencia sénior como para otras partes interesadas clave de la empresa.

ENFOQUE DE 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 costos, lo que permite obtener una evaluación completa del efecto de la tecnología en toda la empresa.

Los costos consideran todos los gastos necesarios para entregar el valor o los beneficios propuestos del producto. La categoría de costos de TEI incluye los costos 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. La posibilidad de aprovechar dicho beneficio presenta un VP que puede ser estimado.

Los riesgos miden la incertidumbre de los cálculos de costos y beneficios según los siguientes parámetros: 1) la probabilidad de que los cálculos de costos y beneficios se ajusten a las proyecciones iniciales; y 2) la probabilidad de que se haga un seguimiento de los cálculos en el tiempo. Los factores de riesgo del método TEI se basan en una “distribución triangular”.

La columna de inversión inicial contiene los costos incurridos en el “momento 0” o al comienzo del año 1; estos costos no se descuentan. El resto de los flujos de efectivo se descuentan usando la tasa de descuento al final del año. El valor presente (VP) se calcula para cada estimación de costos y beneficios totales. Los cálculos del VPN en las tablas del resumen representan la suma de la inversión inicial y los flujos de efectivo descontados en cada año. Los importes y los cálculos del valor presente de las tablas Beneficios totales, Costos totales y Flujo de efectivo podrían no coincidir exactamente como consecuencia del redondeo.



VALOR PRESENTE (VP)

Valor actual o presente de las estimaciones de costos y beneficios (descontadas), dado un tipo de interés (tasa de descuento). El VP de costos y beneficios se incluye en el valor presente neto (VPN) total de los flujos de efectivo.



VALOR PRESENTE NETO (VPN)

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



TASA DE DESCUENTO

El tipo de interés que se utiliza en el análisis de los flujos de efectivo 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

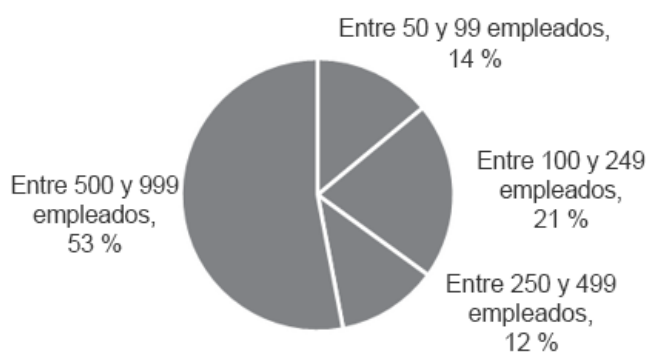
El punto de equilibrio de una inversión. Este es el punto en el tiempo en el que los beneficios netos (beneficios menos costos) son iguales a la inversión o el costo inicial.

Anexo B: Datos demográficos de la entrevista y la encuesta

Datos demográficos de los entrevistados			
Entrevistados	Sector	Número de empleados (incluidos los contratistas)	Principales aplicaciones de Adobe Creative Cloud
Vicepresidente de TI	Marketing	Más de 350	Adobe Dreamweaver, Adobe Photoshop
Director creativo; gerente de finanzas	Marketing	Más de 225	Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe XD
Subdirector creativo; director de cuentas	Marketing	N/C	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop
Gerente de operaciones de TI y soporte técnico	Videojuegos	Más de 200	Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro
Director creativo ejecutivo	Animación	Más de 50	Adobe After Effects

Datos demográficos 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 % Propietario 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 está tu empresa?”

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

Base: 132 usuarios de Adobe Creative Cloud para equipos

Nota: Es posible que los porcentajes no sumen 100 debido al redondeo.

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

Apéndice 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 la tecnología de la información (TI), tanto para la gerencia sénior como para otras partes interesadas clave de la empresa.

FORRESTER®