

# 중소기업을 위한 **Adobe Creative Cloud for teams** 의 **Total Economic Impact™**

Creative Cloud for teams 로 실현할 수 있는  
비용 절감 및 비즈니스 이점

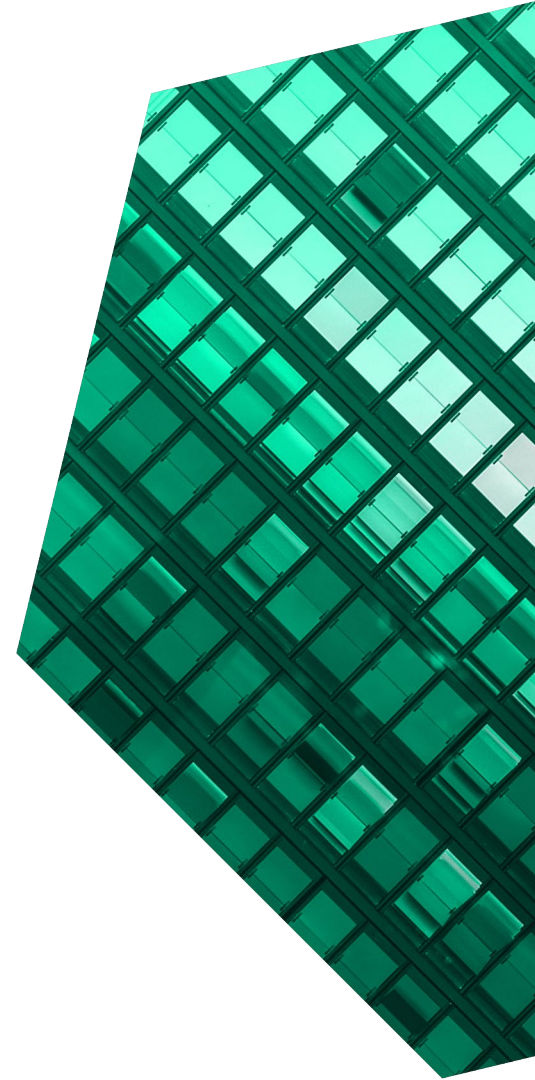
2021 년 10 월

# 목차

컨설팅팀:

Corey McNair  
Brendan Ng

개요 .....	1
<b>Adobe Creative Cloud for teams 고객 여정.....</b>	<b>6</b>
주요 도전과제 .....	6
투자 목적 .....	6
가상 기업 .....	6
<b>이익 분석.....</b>	<b>8</b>
Creative Cloud for teams 로 관리 효율성 향상.....	8
Creative Cloud for teams 로 크리에이티브 생산성 향상 .....	10
Creative Cloud for teams 로 행정 효율성 향상.....	13
정량화될 수 없는 이익.....	15
유연성.....	16
<b>비용 분석.....</b>	<b>17</b>
Creative Cloud for teams 라이선스 비용.....	17
Creative Cloud for teams 로의 파일 변환/마이그레이션 비용 .....	18
<b>재무 개요.....</b>	<b>19</b>
<b>부록 A: Total Economic Impact.....</b>	<b>20</b>
<b>부록 B: 인터뷰 및 설문조사 인구통계 정보 .....</b>	<b>21</b>
<b>부록 C: 주석.....</b>	<b>22</b>



## Forrester Consulting 소개

Forrester Consulting 은 독립적이고 객관적인 연구 기반 컨설팅을 제공하여 경영진의 조직 내 성공을 돕습니다. 자세한 내용은 [forrester.com/consulting](https://forrester.com/consulting) 을 참조하십시오.

© Forrester Research, Inc. All rights reserved. 무단 복제는 엄격히 금지됩니다. 정보는 가능한 가장 정확한 자료를 기반으로 합니다. 제시된 의견은 당시의 판단을 반영하는 것으로서, 변경될 수 있습니다. Forrester®, Technographics®, Forrester Wave, RoleView, TechRadar, Total Economic Impact 는 Forrester Research, Inc.의 상표입니다. 기타 모든 상표는 각 해당 회사의 자산입니다.

## 개요

지난 10년간 다양한 기능과 freemium 가격 모델을 갖춘 디지털 크리에이티브 애플리케이션이 증가했습니다. 이러한 앱은 종종 그다지 많지 않은 예산으로 운영하는 중소기업에 대상으로 합니다. 중소기업에게 유리해 보일 수 있는 앱이지만, 결국 산발적인 여러 도구들을 모아서 관리해야 하는 상황으로 이어지게 됩니다. 기업은 통합 크리에이티브 솔루션을 채택함으로써 작업 환경을 간소화하고 라이선스 비용 예측 가능성을 높이며 팀이 서로 소통하고 협업할 수 있도록 힘을 실어줄 수 있습니다.

[Adobe Creative Cloud for teams](#)는 오늘날 가장 널리 사용되는 여러 디지털 크리에이티브 도구를 포함하는 1 통합 크리에이티브 솔루션입니다. 포함된 주요 앱은 다음과 같습니다.

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

Creative Cloud for teams는 수천 개의 Adobe 글꼴과 수백만 개의 무료 또는 유료 Adobe Stock 에셋에 액세스할 수 있는 서비스도 포함합니다. 플러그인과 통합 기능을 사용해 워크플로를 간소화할 수 있는 한편으로, 팀은 Creative Cloud Libraries를 사용해 동일한 프로젝트 요소에 액세스할 수 있습니다.

Adobe는 Total Economic Impact™(TEI)에 대한 연구와 더불어 중소기업들이 Adobe Creative Cloud for teams를 사용하여 실현할 수 있는 투자 수익률(ROI)에 대한 조사를 Forrester Consulting에 의뢰했습니다.<sup>2</sup> Creative Cloud for teams가 어떤 경제적 효과를 미치는지 파악할 수 있는 기반을 제공하는 것이 이 연구의 목적입니다.

이를 통해 얻게 되는 이익, 비용, 리스크를 보다 효과적으로 파악하기 위해, Forrester는 5개 기업에서 7명의 의사 결정권자와 전화로 심층 인터뷰하고 중소기업에서 현재 Creative Cloud 애플리케이션과

### TOTAL ECONOMIC IMPACT 결과



서비스를 사용하는 132명(즉, 이사, 관리자, 제품 소유자, 사용자 등)을 대상으로 설문조사를 진행했습니다. 이 연구의 목적상, Forrester는 인터뷰와 설문조사에 참여한 응답자의 경험을 통합하고 그 결과를 재무 분석의 기준으로 사용하는 단일 가상 기업으로 결합했습니다.

Creative Cloud for teams를 라이선싱하기 전, 인터뷰 대상 기업은 개별 Adobe 앱 라이선스와 다양한 타사 크리에이티브 앱을 활용했습니다. 팀별로 일관성 없이 앱을 활용하는 경우가 많아 관리자로서 업데이트된 버전의 앱을 사용하도록 보장하는 데 어려움을 겪었습니다. 또한, 관리자는 어떤 사용자에게 라이선스 액세스 권한이 있는지 감독하는 난제를 안고 있었으며 도구 간의 통합 부족이 빈번한 기술적인 문제로 이어졌습니다.

이러한 장애 요소의 결과로 추가 시간 및/또는 리소스 요청이 프로젝트 일정에 더해져 회사에 부담이 되었습니다. 이로 인해 인터뷰 대상 기업은 일관된 생산 프로세스를 촉진하고 라이선스 관리 감독 소요

시간을 줄일 수 있는 통합 크리에이티브 소프트웨어 솔루션을 찾게 되었습니다.

이들 기업에서는 전체 앱 및 서비스 라인업에 대한 액세스를 제공하는 **Creative Cloud for teams** 라이선스를 선택했습니다. 의사 결정의 핵심 요소는 크리에이티브 팀이 프로젝트를 처음부터 끝까지 완벽히 마무리하고 타사 앱에 대한 의존도를 완전히 낮추도록 완벽히 지원하는 **Adobe**의 통합 소프트웨어 앱 제품군이었습니다. 클라우드 스토리지는 프로젝트 팀원 간의 원활한 상호 작용을 제공하는 한편, 공유 프로젝트 파일에 대한 액세스를 통해 원격 작업을 지원하여 직원 경험의 개선으로 이어졌습니다. **Creative Cloud for teams**로 전환한 이후로, 인터뷰 대상 기업은 협업 기능과 앱 통합(**Adobe** 앱과 타사 앱 모두)을 통해 프로덕션 작업을 가속화했습니다.

한 계약의 관리에 따른 비용을 예측할 수 있어 기업에서 크리에이티브 앱으로 비용 효율성을 높이고 라이선스 관리 작업을 대폭 줄이는 데 도움이 되었습니다.

### 주요 조사 결과

**정량화된 이익.** 리스크 조정 후 현재 가치(PV)로 나타낸 정량적인 이익은 다음과 같습니다.

- **크리에이티브 앱 관리를 간소화하는 통합된 최신 Creative Cloud 앱.** 관리자는 크리에이티브 앱 관리 작업을 90% 줄여, 처음부터 통합 크리에이티브 플랫폼에 대해 단 한 건의 계약만 다루면 됩니다. 한편, **Creative Cloud for teams**의 구독 모델은 팀원들에게 업데이트가 자동으로 푸시되는 최신 도구에 대한 액세스 권한을 제공했습니다.
- **광범위한 Creative Cloud 앱과 통합으로 인해 팀의 크리에이티브 노력 강화.** **Creative Cloud for teams**는 개인과 팀워크 수준에서 모두 생산성을 향상해 거의 5,000 시간을 절감하는 성과를 보였습니다. 크리에이티브 팀은 이 솔루션 덕분에 수준 높은 작업을 더 빨리 완료할 수 있었습니다. 다른 **Adobe** 애플리케이션을 비롯한 다양한 솔루션(예: **Dropbox Paper**, **Google Workspace** 앱, **Jira Cloud**, **Microsoft** 앱, **Slack** 등)과의 통합으로 프로젝트에 대한 실시간 협업이

촉진되어 크리에이티브 업무 조직화가 향상되었습니다. 크리에이티브 팀은 **Creative Cloud Libraries**를 통한 에셋 공유 스토리지를 사용해 브랜드 에셋과 크리에이티브 요소에 언제든지 액세스하여 관련 팀들이 다양한 프로젝트와 도구 전반에 걸쳐 일관된 브랜딩을 더 쉽게 유지할 수 있었습니다.

**“직원이 보유한 모바일 및 데스크톱 기기는 물론 통합 애플리케이션 전반에 걸쳐 액세스를 제공하는 라이선스 확보로 생산성이 높고 있습니다. 이렇게 좋은데, 클라우드 기능을 지원하지 않아서 추가적인 관리 시간과 노력이 필요한 다른 솔루션을 굳이 사용할 이유는 없지 않을까요?”**

*IT 운영 및 기술 지원 관리자, 비디오 게임*

- **하나의 통합 크리에이티브 플랫폼을 통해 워크플로 효율성 향상.** 통합 도구 세트를 사용하는 팀들은 프로젝트에 사용되는 타사 크리에이티브 앱을 활용할 때 필요했던 작업량을 1,000 시간 이상 단축했습니다. 여러 타사 앱의 사용법을 배우고 복잡한 방식으로 번갈아 쓰면서 다른 앱으로 완전히 마이그레이션되지 못한 파일을 다시 만들거나 서식을 재조정할 필요가 더 이상 없게 되었습니다. **Creative Cloud for teams**는 팀들이 여러 앱 사이에서 프로젝트 일관성을 유지하여 수준 높은 결과를 보장하는 데 도움이 되었습니다.

**정량화될 수 없는 이익.** 이 연구를 위해 정량화될 수 없는 이익에는 다음이 포함됩니다.

- **직원 경험 향상.** 인터뷰 대상자들은 **Creative Cloud for teams** 라이선스를 추가한 후 직원들이 회사에서 자신들에게 투자하고 있다고 생각하게 되었다고 언급했습니다. 긍정적인 태도는 협업 시 직원 간 업무의 질과 참여도를 높이는 결과를 낳았습니다.

- **Creative Cloud 를 사용한 안전한 원격 작업.**  
직원들은 주로 Creative Cloud for teams 를 사용해 앱 간 파일 전송 리스크를 완화했습니다. 또한, 원격 클라우드 스토리지를 사용해 원격으로 작업하는 동시에 저장된 파일을 안전하게 보관할 수 있습니다.
- **확장된 기술 역량 및 팀원 학습.** 직원들이 전체 Creative Cloud 앱 및 서비스 세트에 액세스할 수 있어 새로운 것을 배우고 활용하여 기술 역량을 확장하도록 장려했습니다.

**비용.** 리스크 조정된 현재 가치를 위한 비용에는 다음 항목이 포함됩니다.

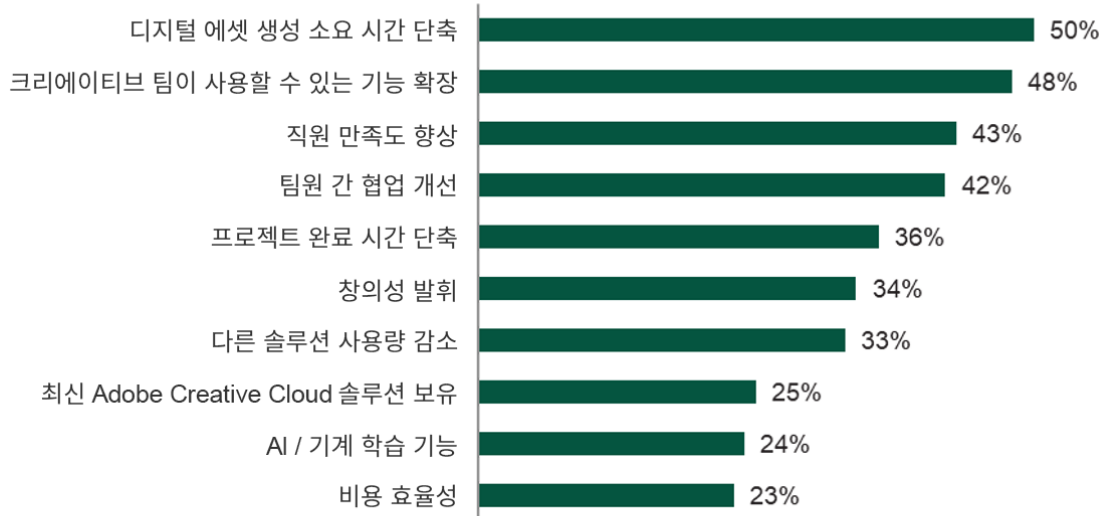
- **Adobe Creative Cloud 라이선스 비용.** 인터뷰 대상 기업은 모든 앱과 서비스에 액세스할 수 있도록 Creative Cloud for teams 라이선스별로 월간 요금을 지출했습니다.
- **Creative Cloud 로의 파일 변환/마이그레이션.** 인터뷰 대상 기업은 타사 앱에서 Adobe 앱으로 파일을 변환하고 마이그레이션하는 소규모 전담 팀을 꾸렸습니다. 이러한 파일은 향후 작업에 재사용되고 다른 목적에 맞춰 수정됩니다.

고객 인터뷰와 설문조사에 기반한 재무 분석 결과, 가상 기업이 3년간 얻은 이익은 7억 4,476만원이고 비용은 1억 5,258만원이 들어, 5억 9,218만원의 순현재 가치(NPV)와 388%의 ROI라는 실적을 거둔 것으로 나타났습니다.

“우리가 **Creative Cloud for teams** 를 사용하지 않았다면 다른 소프트웨어 솔루션을 찾아야 했을 텐데, 그건 곧 더 많은 인력을 관리하는 결과로 귀결되었을 것입니다. 그와 같은 추가적 요구가 발생하지 않도록 프로그램 간에 연속성이 있어 좋습니다.”

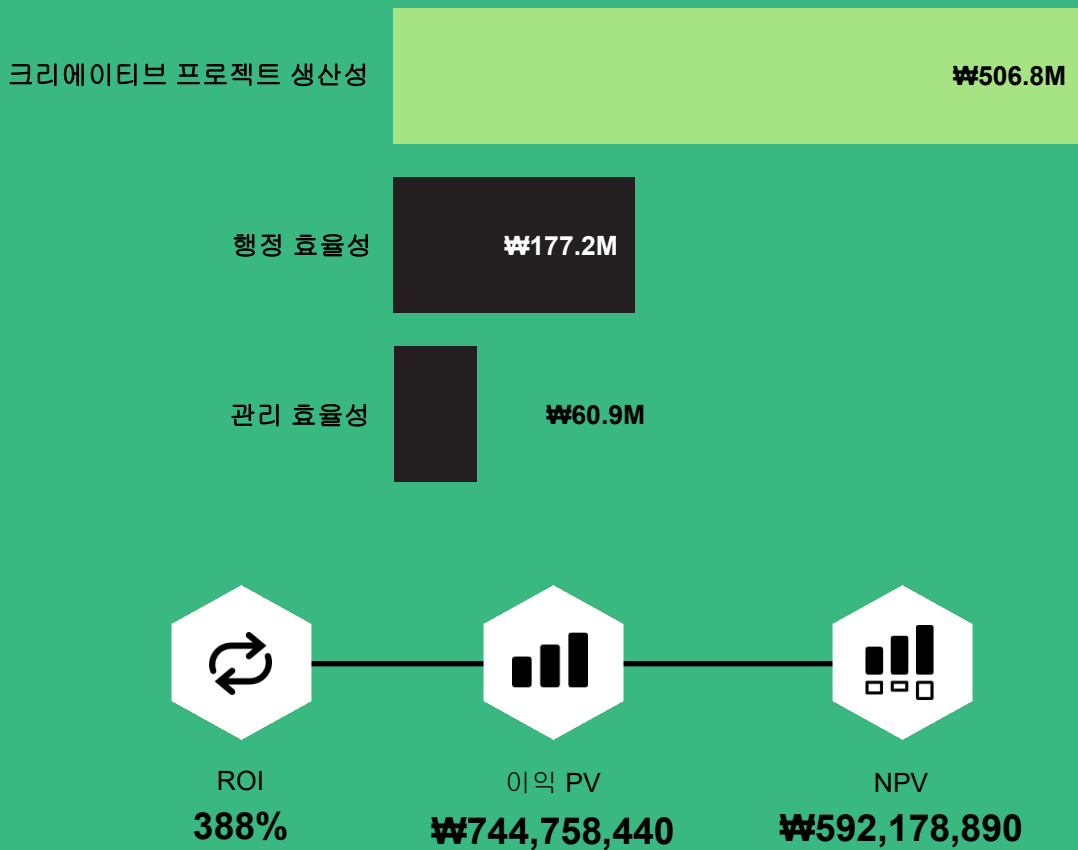
*크리에이티브 책임 디렉터, 애니메이션*

“Adobe Creative Cloud for teams를 채택하게 된 주요 요인은 무엇입니까?”



기준: Adobe Creative Cloud for teams 사용자 132명  
출처: Adobe의 의뢰로 Forrester Consulting에서 수행한 중소기업에 위한 Creative Cloud for teams에 관한 설문조사, 2021년 4월

## Adobe Creative Cloud for teams 의 이익(3년)



**Adobe Creative Cloud 소프트웨어의  
기능, 안정성, 호환성 면에서 실제  
맞먹는 수준의 소프트웨어는 없습니다.  
이 분야의 선도적인 솔루션이라고 할 수  
있습니다.**

— 크리에이티브 디렉터, 마케팅

### TEI의 프레임워크 및 방법론

인터뷰 및 설문조사에서 제공된 정보를 통해 Forrester는 Adobe Creative Cloud for teams 사용에 대한 투자를 고려 중인 기업들을 대상으로 Total Economic Impact™ 프레임워크를 만들었습니다.

이 프레임워크의 목표는 투자 결정에 영향을 주는 비용, 이익, 유연성 및 리스크 요소를 파악하는 것입니다. Forrester는 다단계적인 접근 방식으로 Adobe Creative Cloud for teams 사용이 기업에 미치는 효과를 평가했습니다.

#### 공지

독자 유의 사항:

이 연구는 Adobe의 의뢰를 받아 Forrester Consulting에서 수행한 것으로, 경쟁 제품과의 비교 분석 목적으로 사용될 수 없습니다.

Forrester는 다른 기업들의 잠재적인 ROI를 추정하지 않습니다. Adobe Creative Cloud for teams에 대한 투자 여부는 이 연구에서 제공하는 정보를 기반으로 독자들이 자체적으로 판단하시기 바랍니다.

Adobe는 Forrester의 보고서를 검토하고 피드백을 제공했습니다. 그러나 Forrester는 연구 및 결과에 관한 편집 권한을 보유하며, Forrester의 조사 결과에 반하거나 연구의 의미를 모호하게 하는 변경 요구는 수락하지 않습니다.

Adobe는 인터뷰 대상 고객들의 이름을 제공했지만 인터뷰에 참여하지는 않았습니다.

Forrester는 제 3자 설문조사 파트너를 이용하여 이중맹검 설문조사를 실시했습니다.



#### 실사

Adobe 이해관계자 및 Forrester 분석가들과의 인터뷰를 통해 Adobe Creative Cloud for teams와 관련된 데이터를 수집했습니다.



#### 인터뷰 및 설문조사

5개 기업의 의사 결정권자 7명을 전화로 인터뷰하고 Adobe Creative Cloud for teams를 사용하는 중소기업의 개인 132명을 대상으로 설문조사를 수행하여 비용, 이익, 리스크 관련 데이터를 수집했습니다.



#### 가상 기업

인터뷰 대상자와 설문조사 응답자가 속한 기업들의 특성을 기반으로 하나의 가상 기업을 생성했습니다.



#### 재무 모델 프레임워크

인터뷰와 설문조사를 토대로 TEI 방법론에 따라 재무 모델을 개발하고, 해당 기업의 당면 과제 및 관심사를 반영한 리스크를 적용하여 이 모델을 조정했습니다.



#### 사례 연구

투자 효과를 모델링할 때 TEI의 4가지 기본 요소인 이익, 비용, 유연성 및 리스크를 사용했습니다. IT 투자와 관련된 ROI 분석이 점점 복잡해지고 있음을 고려해, Forrester는 TEI 방법론을 통해 구매 결정에 대한 총 경제적 효과(TEI)를 한눈에 볼 수 있도록 만들었습니다. TEI 방법론에 대한 자세한 내용은 부록 A를 참조하십시오.

# Adobe Creative Cloud for teams 고객 여정

■ Creative Cloud 투자로 이어지는 주요 요인

## 주요 도전과제

Forrester 는 5 개 기업의 의사 결정권자 7 명을 인터뷰하고 Creative Cloud for teams 라이선스를 사용한 경험이 있는 132 명의 중소기업 사용자를 대상으로 설문조사를 했습니다. 이 연구에 참여한 기업에 대한 자세한 내용은 [부록 B](#) 를 참조하십시오.

Creative Cloud 앱 및 서비스 라이선스를 신청하기 전에 인터뷰 대상 기업은 다양한 타사 크리에이티브 앱과 함께 InDesign, Photoshop 등의 흔히 사용되는 여러 Adobe 애플리케이션을 활용했습니다.

인터뷰 대상자들은 자사가 애플리케이션과 다양한 라이선스 계약 간의 통합 부족으로 다음을 비롯하여 여러 가지 문제가 발생해 어떤 어려움을 겪는지 언급했습니다.

- **크리에이티브 앱 라이선스 관리.** 이들 중소기업은 직원에게 할당할 제한된 수의 크리에이티브 앱 라이선스로 운영했습니다. 이로 인해 관리자들은 프로젝트에 팀을 배정할 때 직원들이 업무를 완수하는 데 필요한 앱에 액세스할 수 있도록 보장하기 위해 라이선스 관리도 담당하게 되었습니다. 또한, 프로젝트에 참여한 도급업체에는 회사와의 작업이 끝난 후 정해진 용도가 없는 라이선스가 부여되었습니다. 이러한 문제로 인해 관리자는 원하는 것보다 더 많은 라이선스를 신청하게 되었고 일부 라이선스는 결국 사용하지 않게 되었습니다.

- **통합되지 않은 크리에이티브 앱으로 인한 추가 작업 및 매몰 비용.** 기업에서는 비용 효율성을 위한 수단으로 freemium 가격 모델이 적용된 여러 타사 크리에이티브 앱을 채택했습니다. 하지만 직원들이 새로운 크리에이티브 앱을 배워야 하는 대신 더 친숙한 Adobe 앱을 선택함에 따라 이들 앱을 사용하지 않게 되는 경우가 많았습니다.

작업자가 다른 크리에이티브 앱을 활용하면 작업 흐름의 일관성이 깨지고 프로덕션 지연으로 이어져 팀원들이 작업을 계속하려면 이러한 앱을 배우는 데 시간을 들여야 했습니다. 게다가 전송 과정에서 파일이 압축되거나 파일을 다시 만들어야 하는 문제도 있었습니다.

## 투자 목적

인터뷰 대상 기업은 다음이 가능한 크리에이티브 앱 세트를 찾았습니다.

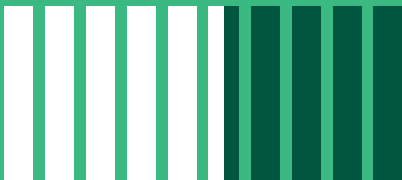
- 직원에게 프로젝트를 완료하기 위한 포괄적인 도구 세트 제공.
- 다른 애플리케이션과 통합하여 프로덕션 작업 간소화.
- 라이선스 관리에 대한 혼동 경감.

## 가상 기업

Forrester 는 인터뷰와 설문조사를 근거로 TEI 프레임워크, 가상 기업, ROI 분석(재무적 영향을 받는 영역)을 생성했습니다. 가상 기업은 5 개의 인터뷰 대상 회사와 Forrester 가 설문조사를 한 132 명의 응답자를 대표하며, 다음 장에 이 기업에 대한 종합 재무 분석 결과가 나와 있습니다. 가상 기업의 특징은 다음과 같습니다.

**가상 기업에 대한 설명.** 가상 기업은 특정 업종과는 관계없이 전 세계적으로 사업을 운영하고 주로 원격으로 일하는 인력을 두고 있는 기업입니다. 이 기업은 연간 매출이 296 억원이고 도급업자를 포함하여 200 명의 직원이 있습니다. Creative Cloud

투자 이전에 사용한 디자인 및 시각화 앱의 평균 개수: 5.6 개





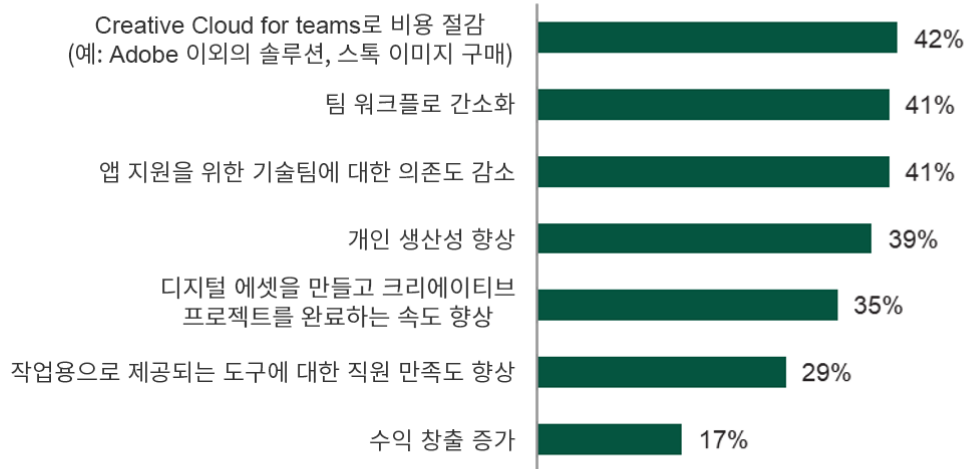
for teams 도입 이전, 이 기업은 개별 Creative Cloud 앱에 대해 라이선스 요금을 지출했습니다. 타사 크리에이티브 앱도 정기적으로 사용했습니다. 현재, 이 기업은 Creative Cloud for teams 라이선스 40 개를 보유하고 있고 개별 Adobe Creative Cloud 앱 또는 타사 크리에이티브 앱 요금은 더 이상 내지 않고 있습니다.

**배포 특성.** 기업에서는 제품의 모든 기능에 완전히 액세스할 수 있도록 직원과 도급업자에게 Creative Cloud for teams 라이선스를 즉시 할당합니다. 직원은 타사 앱의 사용이 단계적으로 중단됨에 따라 최초 수개월 이내에 Adobe 이외의 크리에이티브 앱으로 만든 프로젝트 파일을 다시 서식 지정하거나 다시 만듭니다.

가상 기업  
주요 가정

- 연 매출 296 억원
- 직원 200 명
- Creative Cloud for teams 라이선스 40 개

“다음 중 귀사가 Adobe Creative Cloud for teams에 투자한 결과 실현한 이점은 무엇입니까?”



기준: Adobe Creative Cloud for teams 사용자 132명

출처: Adobe의 의뢰로 Forrester Consulting에서 수행한 중소기업에 위한 Creative Cloud for teams에 관한 설문조사, 2021년 4월

# 이익 분석

가상 기업에 적용된 정량화된 편익 데이터

총이익						
참조	이익	1년 차	2년 차	3년 차	합계	현재 가치
Atr	Creative Cloud for teams 로 관리 효율성 향상	₩21,713,281	₩26,055,937	₩26,055,937	₩73,825,156	₩60,849,223
Btr	Creative Cloud for teams 로 크리에이티브 프로젝트 생산성 향상	₩135,708,006	₩217,132,810	₩271,416,013	₩624,256,830	₩506,737,835
Ctr	Creative Cloud for teams 로 행정 효율성 향상	₩58,806,803	₩78,409,068	₩78,409,068	₩215,624,936	₩177,171,385
	총이익(리스크 조정 후)	₩216,228,090	₩321,597,818	₩375,881,021	₩913,706,929	₩744,758,444

## CREATIVE CLOUD FOR TEAMS 로 관리 효율성 향상

증거와 데이터. 설문조사 응답자들은 Creative Cloud for teams 을 채택하기 전에는 Adobe 이외의 디자인 및 시각화 도구를 평균 5.6 개 활용했다고 밝혔습니다. Adobe 크리에이티브 앱에 대한 개별 라이선스뿐만 아니라 이외의 앱 각각에 대한 자체 계약 및/또는 라이선스와 함께 추가적인 관리 업무도 수반되었던 것입니다.

각 기업에 수십 명의 크리에이티브 인력이 있고 프로젝트에 참여하는 도급업자도 포함된 업무 환경을 고려할 때, 크리에이티브 관리자는 라이선스 관리에 매주 몇 시간 이상 소요해야 했습니다. Creative Cloud for teams 라이선싱으로 전환하면서 할당할 라이선스 세트가 하나뿐이고 이를 관리할 사용자 친화적 대시보드가 제공되었으므로, 크리에이티브 관리자가 이 작업의 대부분을 선행적으로 처리했습니다.

**“Adobe Creative Cloud for teams 를 사용하기 전에는 다운타임 일정을 잡아서 모든 사람이 최신 버전의 Adobe 소프트웨어를 사용 중인지 점검해야 했습니다. 3인 작업장 입장에서는 큰 시간 투자가 필요한 일이지요.”**

*IT 운영 및 기술 관리자, 비디오 게임*

IT 팀원들은 업데이트 및 기술 오류 감독을 비롯한 타사 앱의 유지 관리 부담에서 벗어났습니다. Adobe Creative Cloud for teams 를 사용하면서부터는 업데이트가 사용자에게 자동으로 푸시되었으며, 통합된 도구 세트 덕분에 기술을 원활하게 활용할 수 있게 되었습니다. IT 팀은 더 이상 다양한 타사 앱과 관련된 잠재적 기술 문제를 방지하려고 크리에이티브 도구 통합에 리소스를 할당하거나 소프트웨어 중단 일정을 계획하지 않습니다.

**"관리 콘솔을 사용하면 현재 할당 안 된 라이선스를 향후 작업을 위해 보유해두지 않아도 되므로 라이선스 비용을 '필요에 따라' 늘리거나 축소할 수 있습니다. 덕분에 이제 비용을 더 정확히 예측하고 절감할 수 있습니다."**

*IT 담당 부사장, 마케팅*

인터뷰 대상자에 따르면, 계획한 건 아니었지만 유지 관리 작업 최소화와 한 세트 제공되는 라이선스의 관리 용이성 덕분에 크리에이티브 앱 예산을 더 정확히 예측할 수 있는 이점도 있다고 합니다. 중소기업에서는 때때로 예산이 빠듯할 수 있다는 점을 감안할 때 이러한 이익이 상당히 크게 다가옵니다.

**모델링 및 가정.** 가상 기업에 대해 Forrester 는 다음과 같이 가정합니다.

- 크리에이티브 디렉터는 직원과 도급업자를 위한 크리에이티브 앱 라이선스 관리 업무에 매주 평일 하루 근무 시간의 약 절반을 소요하고 있어, 연간 총 192 시간을 소요합니다.
- 크리에이티브 디렉터의 평균 시급을 94,610 원으로 가정합니다.
- 전일제 환산(FTE) 기준으로 IT 직원 1 명이 크리에이티브 앱의 통합 및 유지 관리를 감독하는 업무에 매달 2 일을 할애합니다.
- IT 직원 한 명의 FTE 에 대해 평균 시급을 82,780 원으로 가정합니다.
- Creative Cloud for teams 채택 후, 기업에서는 타사 앱에서 새로운 통합 앱으로 전환하면서 1 년 차에 라이선스 및 앱 관리 효율성 75%를 달성합니다. 2 년 차에는 업무에 Adobe 앱을 사용하는 팀이 많아지면서 효율성이 90%로 높아집니다.

**리스크.** 이익에 영향을 줄 수 있는 기업 간 차이점은 다음과 같습니다.

- 라이선스 관리 및/또는 크리에이티브 앱 유지 관리에 할당된 시간.
- 직원의 시급은 산업, 지역, 기업의 다양한 인구 통계에 따라 다릅니다.

**결과.** 이러한 리스크를 감안해 이익을 15% 감소시킨 결과, 3 년에 걸친 리스크 조정 후 총 PV(10% 할인)가 6,085 만원으로 산출되었습니다.

### Creative Cloud for teams 로 관리 효율성 향상

참조	기준	출처	1 년 차	2 년 차	3 년 차
A1	연간 크리에이티브 앱 라이선스 관리 소요 시간(시간)	가정	192	192	192
A2	라이선스를 관리하는 크리에이티브 디렉터 FTE 의 평균 시급	가정	₩94,610	₩94,610	₩94,610
A3	라이선스 관리 총비용	A1*A2	₩18,165,120	₩18,165,120	₩18,165,120
A4	연간 크리에이티브 앱 통합 및 유지 관리 소요 시간(시간)	가정	192	192	192
A5	IT FTE 의 평균 시급	가정	₩82,780	₩82,780	₩82,780
A6	통합 및 유지 관리 업무 총비용	A4*A5	₩15,893,760	₩15,893,760	₩15,893,760
A7	Creative Cloud for teams 채택 후 크리에이티브 앱 관리 효율성	인터뷰	75%	90%	90%
At	Creative Cloud for teams 로 관리 효율성 향상	(A3+A6)*A7	₩25,544,160	₩30,652,992	₩30,652,992
	리스크 조정	↓15%			
Atr	Creative Cloud for teams 로 관리 효율성 향상(리스크 조정 후)		₩21,712,536	₩26,055,043	₩26,055,043

3 년 총이익: ₩73,822,622

3 년 현재 가치: ₩60,847,135

## CREATIVE CLOUD FOR TEAMS 로 크리에이티브 생산성 향상

**증거와 데이터.** 인터뷰 대상자들은 Creative Cloud for teams 를 활용하는 크리에이티브 팀과 다른 여러 팀 사이에서 생산성과 크리에이티브 품질이 향상되었다고 밝혔습니다. 도구의 핵심 기능은 바뀌지 않았지만, 추가 기능으로 사용 환경이 강화되었습니다.

클라우드 스토리지와 Creative Cloud for teams 내의 도구 사용 조합으로 사용자는 여러 가지 앱과 기기 전반에서 프로젝트 작업을 원활하게 계속할 수 있었습니다. 개인은 Creative Cloud Libraries 에 있는 에셋이나 파일을 사용하여 이전의 크리에이티브 작업을 기반으로 업무를 수행함으로써 더 빠른 시간 내에 결과물을 내놓을 수 있습니다. 한편, 사용자는 다른 사용자에게서 할당된 미사용 스토리지를 활용할 수 있습니다. Adobe Stock 에 액세스할 수 있게 되어 자료에 사용할 이미지의 검색 및 승인 시간 단축에도 도움이 되었습니다.

“전체 제품군에 액세스할 수 있고 다양한 앱 간에 완벽하게 이동할 수 있어 정말 좋습니다. 우리가 서로 협업할 때 이러한 도구가 우리 크리에이티브 업무의 표준이라는 것을 아는 것이 우리에게 큰 이점입니다.”

*크리에이티브 디렉터, 마케팅*

이러한 리소스는 기업이 원격 근무의 증가에 따라 크리에이티브 결과물의 수준을 전과 같이 유지하려고 할 때 특히 유리한 것으로 입증되었습니다. 또한, 에셋 공유 라이브러리는 신규 직원과 기여자가 프로젝트를 신속하게 지원하는 데 도움이 된 동시에, 다른 프로젝트로 순환 배치된 크리에이티브 인력이 같은 파일에 액세스할 수 있어 한 단계도 놓치지 않을 수 있었습니다. 개별 작업 기준으로, 설문조사 응답자들은 주간 단위로 2.9 시간을 절약했다고 밝혔습니다.

팀 기준으로는, 공유 에셋 및 파일에 액세스할 수 있게 됨으로써 실시간으로 반복되는 크리에이티브 인력 간의 협업이 촉진되어 검토 주기의 생산성이 더욱 높아졌습니다. 개개인이 확인할 사항을 공유하고 함께 작업하면서 이메일 개수와 검토 횟수가 줄어 팀 프로세스가 간소화되었습니다. 설문조사 응답에 의하면 팀 프로젝트에 참여할 때 절약되는 시간이 일주일에 3.6 시간으로 늘어났습니다. 이처럼 시간이 절약된 덕분에 직원들이 다른 프로젝트를 추가로 맡거나 더 많은 주의를 요하는 프로젝트에 더 집중할 여유가 생겼습니다.

개인 시간 절약

**2.9 시간**

팀 시간 절약

**3.6 시간**

레이아웃 생성과 수정이 이루어지는 Adobe InDesign 과 같은 앱의 경우, 통합에 따른 이점이 매우 컸습니다. 설문조사 응답자는 파일에 대한 실시간 협업(64%), 파일 공유를 위한 허브 확보(59%), 파일에 대한 피드백 수집(58%)을 통합의 주요 사용 사례로 들었습니다. 전체적으로, 직원들은 Creative Cloud 앱과 서비스를 효과적으로 활용하는 능력이 더욱 강화되었습니다.

**모델링 및 가정.** 가상 기업에 대해 Forrester 는 다음과 같이 가정합니다.

- 한 해에 300 건 또는 매달 25 건의 크리에이티브 프로젝트를 수행합니다. 평균적으로, 각 프로젝트에 8 명의 크리에이티브 팀원이 배정되며 이들 직원은 크리에이티브 프로세스에 20 시간을 할애합니다.
- 1년 차에 Creative Cloud 라이선스를 보유한 사용자는 생산성이 5% 증가합니다. 타사 앱을 쓰던 사용자가 Creative Cloud 앱을 사용하기 시작하면서 생산성은 8% 증가합니다. 3년 차에는 Creative Cloud 앱을 사용하여 사용자 숙련도가 높아지고 모범 사례가 공식화되면서 생산성 증가율이 10%에 도달합니다.

- 직원과 도급업자를 포함한 크리에이티브 인력의 평균 시급은 88,700 원입니다.
  - 절약한 시간 중 75%는 업무에 다시 할애하고 나머지 25%는 근무 중 휴식 시간 연장과 야근 또는 주말 근무 축소에 재할당합니다.
  - 시급은 직원의 연공서열 및/또는 도급업자의 활용 상황에 따라 다릅니다.
- 결과.** 이러한 리스크를 감안해 이익을 15% 감소시킨 결과, 3년에 걸친 리스크 조정 후 총 PV 5억 675만원이 산출되었습니다.

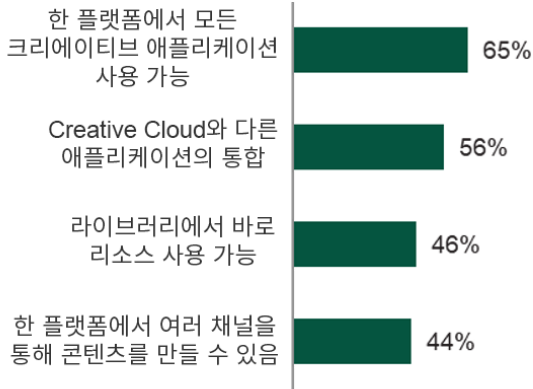
**리스크.** 이익에 영향을 줄 수 있는 기업 간 차이점은 다음과 같습니다.

- 회사의 연간 수행 프로젝트 수, 프로젝트에 배정하는 크리에이티브 팀원 수, 프로젝트에 할애하는 시간.

**Creative Cloud for teams 로 크리에이티브 프로젝트 생산성 향상**

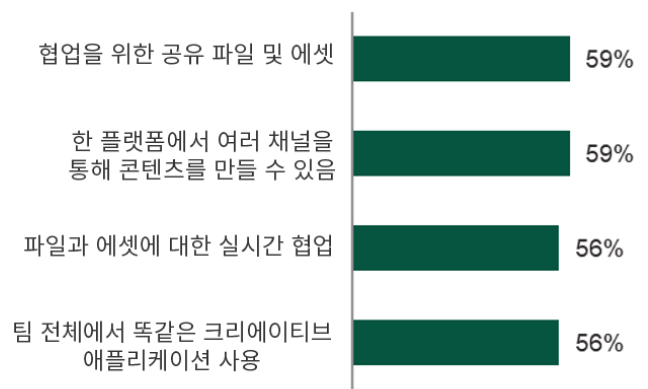
참조 기준	출처	1년 차	2년 차	3년 차	
B1	연간 크리에이티브 프로젝트 수	가정	300	300	300
B2	각 프로젝트에서 작업하는 평균 크리에이티브 인력 수	가정	8	8	8
B3	각 프로젝트에서 크리에이티브 작업에 할애하는 평균 시간(시간)	가정	20	20	20
B4	연간 크리에이티브 작업 소요 시간	B1*B2*B3	48,000	48,000	48,000
B5	Adobe Creative Cloud 의 효과로 인정받는 생산성 향상	설문조사	5%	8%	10%
B6	프로젝트에서 작업하는 크리에이티브 인력의 평균 시급	가정	₩88,700	₩88,700	₩88,700
B7	생산성 회복률	가정	75%	75%	75%
Bt	Creative Cloud for teams 로 크리에이티브 프로젝트 생산성 향상	B4*B5*B6*B7	₩159,660,000	₩255,456,000	₩319,320,000
	리스크 조정	↓15%			
Btr	Creative Cloud for teams 로 크리에이티브 프로젝트 생산성 향상(리스크 조정 후)		₩135,711,000	₩217,137,600	₩271,422,000
<b>3년 총이익: ₩624,270,600</b>		<b>3년 현재 가치: ₩506,749,013</b>			

“Adobe Creative Cloud for teams가 개인 생산성 향상에 도움이 된다고 하셨습니다. 이러한 이점을 가져다주는 요인을 명시해 주십시오.”



기준: Adobe Creative Cloud for teams 사용자 52명

“Adobe Creative Cloud for teams가 팀 워크플로 간소화에 도움이 된다고 하셨습니다. 이러한 이점을 가져다주는 요인을 명시해 주십시오.”



기준: Adobe Creative Cloud for teams 사용자 54명

출처: Adobe의 의뢰로 Forrester Consulting에서 수행한 중소기업을 위한 Creative Cloud for teams에 관한 설문조사, 2021년 4월

### CREATIVE CLOUD FOR TEAMS 로 행정 효율성 향상

**증거와 데이터.** 타사 크리에이티브 앱을 사용하다가 Creative Cloud for teams 로 옮긴 덕분에 타사 앱 활용에 수반되는 작업이 사라졌습니다.

Adobe 크리에이티브 앱의 최대 이점 중 하나는 크리에이티브 앱 간의 파일 마이그레이션과 관련된 작업이었습니다. 파일 마이그레이션에 관한 작업은 압축 파일의 서식 재지정부터 이전 앱의 색상이나 디자인이 유지되지 않은 파일을 다시 만드는 일까지 다양했습니다. 이는 작업자로서는 골칫거리였습니다. Adobe 의 통합 도구 집합을 사용하면서, 크리에이티브 인력은 더 이상 이러한 장애 요소를 처리할 필요가 없어졌습니다.

하나의 크리에이티브 솔루션만 배우면 되므로 여러 가지 타사 크리에이티브 앱 사용법을 배우는 데 걸리는 시간보다 적게 걸려 효율성이 향상되었습니다. 때때로 프로젝트에서 개별 사용자가 자신에게 편한 타사 앱을 활용하곤 했는데, 다른 크리에이티브 인력이 지원 업무에 투입될 경우 해당 앱의 사용법을 새로 배우느라 프로젝트 일정 지연되곤 했습니다.

또한, 인터뷰 대상자들은 새로운 크리에이티브 애플리케이션을 테스트하여 생산성 향상 여부를 확인한다고 밝혔습니다. 이러한 시범 운영은 앱 사용법을 배우고 연습하는 데 전념하는 소규모 팀에서 한 달간 진행됩니다. 이로 인해 직원들이 시간을 들여 앱을 학습한 후에도 익숙하다는 점 때문에 기존에 사용하던 앱으로 다시 돌아가는 경우가 너무 많았습니다.

다른 앱에 대한 매몰 시간과 매몰 비용을 절감함으로써 기업은 Creative Cloud for teams 를 사용한 모범 사례와 업무 숙련에 더 집중할 수 있게 되었고, 이는 보다 우수한 크리에이티브 결과물 창출로 이어졌습니다.

**모델링 및 가정.** 가상 기업에 대해 Forrester 는 다음과 같이 가정합니다.

- Creative Cloud for teams 에 대한 액세스 권한이 있는 크리에이티브 인력 40 명이 통합되지 않은 앱에서 작업하는 시간은 매주 평균 30 분이었습니다.

- 크리에이티브 인력이 타사 크리에이티브 앱을 정기적으로 사용하던 데서 점점 벗어남에 따라 이러한 비효율성이 1년 차에 75% 감소합니다. 2년 차에는 크리에이티브 프로젝트에 Adobe 앱을 주로 사용하므로 비효율성이 100% 감소합니다.
- 직원과 도급업자를 포함한 크리에이티브 인력의 평균 시급은 88,700 원입니다.

**“몇몇 타사 앱을 사용해 보았지만, 내부적으로 사용자 채택률이 떨어진다는 점을 확인했습니다**

**팀원들은 경력 초기부터 지금껏 Photoshop 과 같은 도구를 계속 사용해왔기 때문에 뭔가 다른 도구를 도입하면 작업 속도가 느려져 업무 시간이 더 오래 걸리는 상황이라, 팀 전체의 효율성이 떨어지게 되죠.”**

*IT 담당 부사장, 마케팅*

**리스크.** 이익에 영향을 줄 수 있는 기업 간 차이점은 다음과 같습니다.

- 기업이 누리는 이익은 이전에 활용하던 Adobe 이외의 앱 수와 프로젝트에 참여하는 직원 수에 따라 달라집니다.
- 시급은 직원의 연공서열 및/또는 도급업자의 활용 상황에 따라 다릅니다.

**결과.** 이러한 리스크를 감안해 이익을 15% 감소시킨 결과, 3년에 걸친 리스크 조정 후 총 PV 1 억 7,718 만원이 산출되었습니다.

Creative Cloud for teams 로 행정 효율성 향상					
참조	기준	출처	1년 차	2년 차	3년 차
C1	Creative Cloud for teams 라이선스 보유 크리에이티브 인력 수	가정	40	40	40
C2	매주 통합되지 않은 앱을 사용하는 평균 시간(시간)	인터뷰	0.5	0.5	0.5
C3	연간 통합되지 않은 앱에 소요하는 시간	A1*A2*52 주	1,040	1,040	1,040
C4	통합되지 않은 크리에이티브 앱 사용으로 효율성 향상	인터뷰	75%	100%	100%
C5	프로젝트에서 작업하는 크리에이티브 인력의 평균 시급	B6	₩88,700	₩88,700	₩88,700
Ct	Creative Cloud for teams 로 행정 효율성 향상	C3*C4*C5	₩69,186,000	₩92,248,000	₩92,248,000
	리스크 조정	↓15%			
Ctr	Creative Cloud for teams 로 행정 효율성 향상(리스크 조정 후)		₩58,808,100	₩78,410,800	₩78,410,800
<b>3년 총이익: ₩215,629,700</b>			<b>3년 현재 가치: ₩177,175,293</b>		



## 정량화될 수 없는 이익

고객들이 경험했지만 정량화할 수 없었던 추가 이익은 다음과 같습니다.

- **직원 경험 향상.** Creative Cloud for teams 에 투자하기 전, 의사 결정권자들은 회사에서 보유하고 있는 도구면 무엇이든 알아서 활용해 작업해야 한다는 점에 대한 직원의 불만을 듣고 했습니다. 최근에 대학을 졸업했거나 Creative Cloud for teams 라이선스가 있는 대기업에서 일하다 이직해 온 많은 직원은 당연히 업무용 도구의 모든 기능을 사용할 수 있을 것이라 여겼습니다. Creative Cloud for teams 사용자를 대상으로 한 설문조사에 따르면, 응답자 중 84%가 업무에 사용할 수 있는 평판 좋은 크리에이티브 도구를 보유하는 것이 중요하다는 점에 동의했습니다.

Creative Cloud for teams 채택 후, 직원들은 이 도구에 대한 투자의 중요성을 인식했습니다. 설문조사 응답자 중 97%는 이 솔루션 채택이 크리에이티브 팀에 대한 기업의 지원 의지를 보여준다는 점에 동의했습니다. 인터뷰 대상자들은 자사 직원들이 더 높은 품질의 콘텐츠를 만들었으며 사용 가능한 도구에 대한 불만이 사라졌다고 밝혔습니다.

- **Creative Cloud 를 사용한 안전한 원격 작업.** 원격으로 일하는 직원의 경우 클라우드 스토리지에서 쉽고 안전하게 파일에 액세스할 수 있었습니다. 파일은 클라우드에 안전하게 저장되었고 타사 앱 간에 전송되는 파일 수가 줄어 리스크가 완화되었습니다. 기업에서는 Creative Cloud for teams 를 사용해 크리에이티브 결과물 수준을 유지하고 원격 근무 도급업자와 직원이 프로젝트에 더 쉽게 참여할 수 있도록 했습니다.

“예전에는 사무실에 있던 서버에 소프트웨어가 설치되어 있었는데, 우린 '저 서버에 무슨 문제가 생기면 어떻게 하지?'라는 문제에 부딪혔죠. 서버를 수동으로 다시 시작해야 한다면 우리로선 엄청난 문제였으니까요.

온프레미스 소프트웨어보다 클라우드 스토리지를 활용하는 게 훨씬 쉬웠어요.”

*크리에이티브 책임 디렉터, 애니메이션*

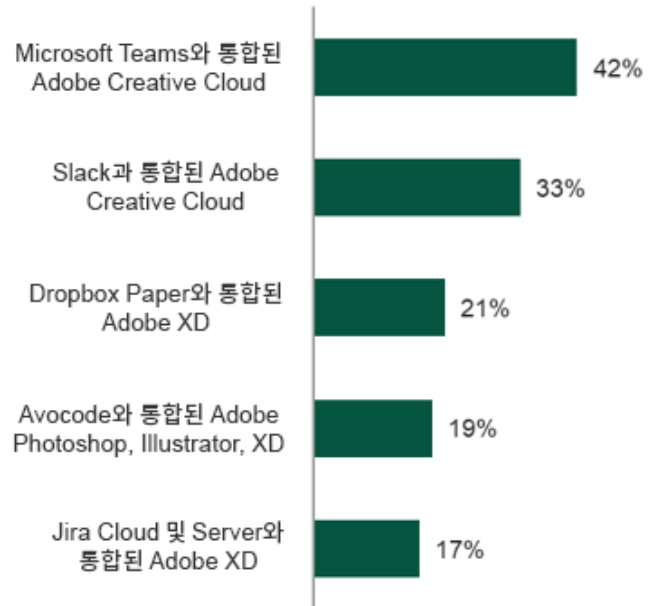
### 유연성

유연성의 가치는 고객마다 다릅니다. 고객이 Creative Cloud 를 구현한 후 추가적으로 이용하고 비즈니스 기회를 실현할 수 있는 시나리오는 다음과 같습니다.

- **사용자가 다양한 앱을 배우고 활용합니다.** 인터뷰 대상자들은 모든 Creative Cloud 앱에 액세스할 수 있는 직원이 다양한 Adobe 앱을 활용함으로써 기술 역량 확장을 도모했다고 언급했습니다. 예를 들어, Dreamweaver 및 XD 와 같은 도구는 크리에이티브 전문가가 각각 웹 사이트와 사용자 환경을 구축하는 방법을 배우는 데 도움이 되었습니다. 또한, 인터뷰 대상자들은 업무 프로세스 간소화를 위해 앱을 다른 타사 플랫폼과 통합할 계획에 대해서도 언급했습니다. 다양한 휴대 기기에서 Creative Cloud 앱을 사용할 수 있어 이 앱을 사용한 실험이 늘고 앱과의 통합 수준이 높아져 작업자의 가용성과 리소스가 극대화되었습니다.

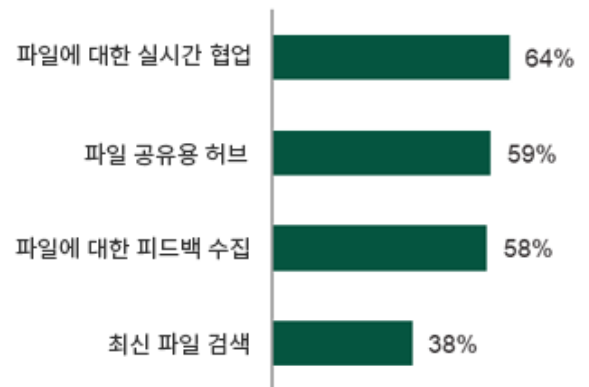
또한 유연성을 특정 프로젝트의 일부로 평가해 정량화할 수 있습니다(자세한 내용은 [부록 A](#) 참조).

“귀사에서 Adobe Creative Cloud for teams의 애플리케이션을 다른 솔루션과 함께 활용하십니까? 그렇다면 어떤 기능에서 함께 활용하십니까?”



기준: Adobe Creative Cloud for teams 사용자 132명

“Adobe Creative Cloud for teams 솔루션을 앱과 통합했다고 답하셨습니다. 이 통합의 사용 사례를 선택해 주십시오.”



기준: Adobe Creative Cloud for teams 사용자 85명

출처: Adobe의 의뢰로 Forrester Consulting에서 수행한 중소기업들을 위한 Creative Cloud for teams에 관한 설문조사, 2021년 4월

# 비용 분석

가상 기업에 적용된 정량화된 비용 데이터

총비용							
참조	비용	초기	1년 차	2년 차	3년 차	합계	현재 가치
Dtr	Creative Cloud for teams 라이선스 비용	₩0	₩47,088,017	₩47,088,017	₩47,088,017	₩141,264,051	₩117,100,340
Etr	Creative Cloud for teams 로의 파일 변환/마이그레이션 비용	₩0	₩39,027,140	₩0	₩0	₩39,027,140	₩35,479,217
	총비용 (리스크 조정 후)	₩0	₩86,115,156	₩47,088,017	₩47,088,017	₩180,291,191	₩152,579,557

## CREATIVE CLOUD FOR TEAMS 라이선스 비용

증거와 데이터. 기업은 사용자별로 Creative Cloud for teams 라이선스 비용을 지출합니다. 모든 비즈니스용 앱의 평균 라이선스 비용은 매달 93,430 원입니다.

가상 기업의 경우, 직원과 도급업자 간에 순환 배정되는 40 개의 라이선스에 대한 비용을 지출합니다.

결과. 이러한 비용 변동을 감안해 이 비용을 5% 증가시킨 결과, 3년에 걸친 리스크 조정 후 총 PV(10% 할인) 1억 1,710 만원이 산출되었습니다.

Creative Cloud for teams 라이선스 비용						
참조	기준	출처	초기	1년 차	2년 차	3년 차
D1	Creative Cloud for teams 라이선스 수	가정	0	40	40	40
D2	20 개 이상의 모든 Creative Cloud 앱에 액세스하기 위한 월간 라이선스 비용	인터뷰	₩0	₩93,430	₩93,430	₩93,430
Dt	Creative Cloud for teams 라이선스 비용	D1*D2*12 개월	₩0	₩44,846,400	₩44,846,400	₩44,846,400
	리스크 조정	↑5%				
Dtr	Creative Cloud for teams 라이선스 비용(리스크 조정 후)		₩0	₩47,088,720	₩47,088,720	₩47,088,720
3년 총이익: ₩141,266,160			3년 현재 가치: ₩117,102,087			

### CREATIVE CLOUD FOR TEAMS 로의 파일 변환/마이그레이션 비용

증거와 데이터. Creative Cloud for teams 라이선스 채택 후, 크리에이티브 팀은 Adobe 이외의 앱에서 Creative Cloud 앱으로 파일을 변환하거나 마이그레이션해야 했습니다. 작업량은 이전하는 파일의 양과 파일에 필요한 작업(예: 파일 서식 재지정, 디자인 재생성)에 따라 다릅니다. 인터뷰 대상자들은 여러 직원 사이에서 이 작업을 완료하는 데 일주일 이상이 걸렸으며, 이전 완료 후 에셋을 재사용하고 완벽하게 다음 업무를 진행할 수 있었다고 밝혔습니다.

모델링 및 가정. 가상 기업에 대해 Forrester 는 다음과 같이 가정합니다.

- 에셋 및 파일 마이그레이션 업무를 담당하는 직원이 10 명 있으며 각자 프로젝트에 40 시간을 소요합니다.
- 크리에이티브 직원의 시급은 88,700 원로 가정합니다.

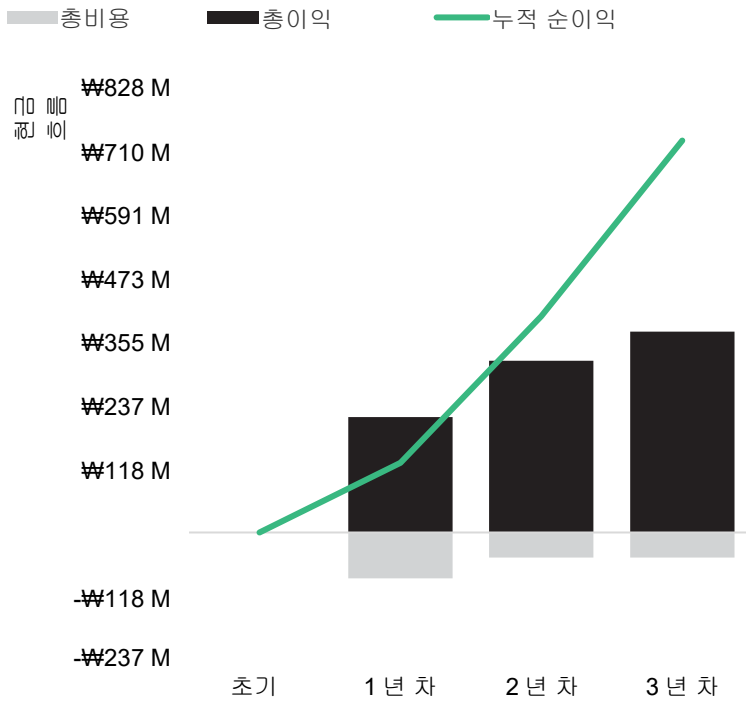
결과. 이러한 비용 변동을 감안해 이 비용을 10% 증가시킨 결과, 3 년에 걸친 리스크 조정 후 총 PV 3,548 만원으로 산출되었습니다.

Creative Cloud for teams 로의 파일 변환/마이그레이션 비용						
참조	기준	출처	초기	1년 차	2년 차	3년 차
E1	에셋 및 파일 마이그레이션 업무 담당 직원 수	인터뷰	0	10	0	0
E2	각 직원이 할애한 시간(시간)	인터뷰	0	40	0	0
E3	크리에이티브 직원의 평균 시급	가정	₩0	₩88,700	₩0	₩0
Et	Creative Cloud for teams 로의 파일 변환/마이그레이션 비용	$E1 * E2 * E3$	₩0	₩35,480,000	₩0	₩0
	리스크 조정	↑10%				
Etr	Creative Cloud for teams 로의 파일 변환/마이그레이션 비용(리스크 조정 후)		₩0	₩39,028,000	₩0	₩0
3년 총이익: ₩39,028,000			3년 현재 가치: ₩35,480,000			

# 재무 개요

## 3년 리스크 조정 후 통합 지표

### 현금 흐름표(리스크 조정 후)



이익 및 비용 섹션에 계산된 재무 결과는 가상 기업의 투자에 대한 ROI, NPV 및 원금 회수 기간을 결정하는 데 사용할 수 있습니다. Forrester가 이 분석에서 추정된 연간 할인율은 10%입니다.

이와 같은 리스크 조정 후 ROI, NPV 및 원금 회수 기간 값은 각 이익 및 비용 섹션의 조정 전 결과에 리스크 조정 요소를 적용하여 결정됩니다.

### 현금 흐름 분석(리스크 조정 후 추정치)

	초기	1년 차	2년 차	3년 차	합계	현재 가치
총비용	₩0	(₩86,115,156)	(₩47,088,017)	(₩47,088,017)	(₩180,291,191)	(₩152,579,557)
총이익	₩0	₩216,228,090	₩321,597,818	₩375,881,021	₩913,706,929	₩744,758,444
순이익	₩0	₩130,112,934	₩274,509,801	₩328,793,003	₩733,415,738	₩592,178,887
ROI						388%

# 부록 A: Total Economic Impact

Total Economic Impact(TEI)는 Forrester Research 에서 개발한 방법론으로, 기업이 기술 의사 결정 과정을 향상하고 자사의 제품 및 서비스가 제공하는 가치를 고객에게 효과적으로 전달할 수 있도록 지원합니다. TEI 방법론은 기업이 고위 경영진과 중요한 비즈니스 이해관계자들에게 IT 프로젝트의 가시적 가치를 입증하고 타당함을 보여주어 실현할 수 있도록 도움을 줍니다.

## TOTAL ECONOMIC IMPACT 접근 방식

**이익**은 제품이 비즈니스에 제공하는 가치를 의미합니다. TEI 방법론은 이익과 비용을 측정하는 데 동일한 가중치를 적용해 기술이 기업 전반에 어떤 영향을 미치는지 전체적으로 파악할 수 있도록 해줍니다.

**비용**은 제품의 제안된 가치 또는 이익을 창출하는 데 소요되는 모든 비용으로 간주됩니다. TEI의 비용 범주에는 솔루션과 관련하여 지속적으로 발생하는 비용에 대한 기존 환경에 투입되는 증분 비용이 포함됩니다.

**유연성**은 초기 투자가 이미 이행된 상태에서 향후 추가 투자가 이루어질 경우 획득할 수 있는 전략적 가치를 의미합니다. 그 이익을 가질 수 있다는 것은 추정 가능한 PV가 있다는 의미입니다.

**리스크**는 이익 및 비용 추정의 불확실성에 관한 지표입니다. 이때 1) 추정치가 원래의 예상치에 부합할 가능성, 그리고 2) 시간의 경과에 따라 추정치를 모니터링할 가능성을 고려합니다. TEI 리스크 요소는 “삼각 분포”에 기반합니다.

초기 투자 열에는 "0 시점", 즉 1년 차 시작 시점에 발생한 할인되지 않은 비용이 포함됩니다. 그 밖의 현금 유동성에는 연말에 할인율을 적용합니다. PV는 총비용 및 총이익 추정치 각각에 대해 계산합니다. 요약 표의 NPV 계산은 초기 투자 및 각 연도의 할인된 현금 유동성을 합한 것입니다. 총이익, 총비용 및 현금 흐름표의 합계 및 현재 가치 표들은 반올림이 적용된 경우가 있으므로 합계가 정확하게 100%가 되지 않을 수 있습니다.



## 현재 가치(PV)

이자율(할인율)을 감안한 (할인된) 예상 비용 및 이익의 현재 가치입니다. 비용 및 이익의 PV는 현금 흐름의 총 NPV에 반영됩니다.



## 순 현재 가치(NPV)

이자율(할인율)을 감안한 (할인된) 향후 순 현금흐름의 현재 가치입니다. 일반적으로 프로젝트 NPV가 양수이면 다른 프로젝트의 NPV가 더 높지 않은 한 해당 프로젝트에 대한 투자를 진행해야 한다는 의미입니다.



## 투자 수익률(ROI)

백분율로 표시되는 프로젝트의 기대 수익률입니다. ROI는 순이익(이익 - 비용)을 비용으로 나누어 계산합니다.



## 할인율

현금 흐름 분석에서 금액의 시간적 가치를 고려하기 위해 사용하는 이자율입니다. 일반적으로 기업들은 8%~16%의 할인율을 사용합니다.



## 회수 기간

투자에 대한 손익 분기점입니다. 순이익(비용을 차감한 이익)이 초기 투자 또는 비용과 동일해지는 시점입니다.

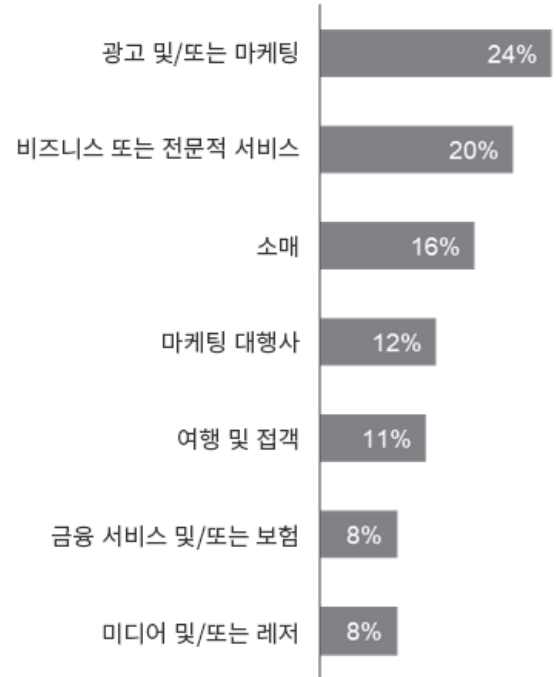
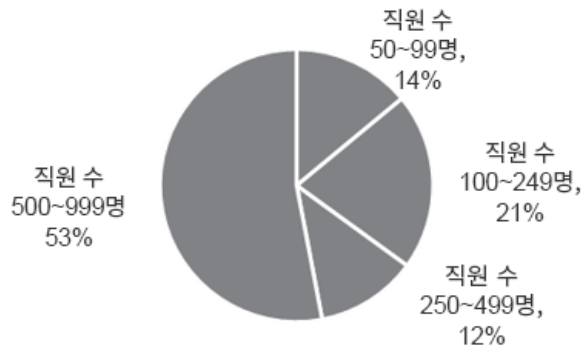
## 부록 B: 인터뷰 및 설문조사 인구통계 정보

인터뷰 대상자 인구통계			
인터뷰 대상자	업종	직원 수(도급업자 포함)	주요 Adobe Creative Cloud 애플리케이션
IT 부사장	마케팅	350 명 이상	Adobe Dreamweaver, Adobe Photoshop
크리에이티브 디렉터, 재무 관리자	마케팅	225 명 이상	Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe XD
어시스턴트 크리에이티브 디렉터, 어카운트 디렉터	마케팅	해당 사항 없음	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop
IT 운영 및 기술 지원 관리자	비디오 게임	200 명 이상	Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro
크리에이티브 책임 디렉터	애니메이션	50 명 이상	Adobe After Effects

### 설문조사 인구통계 정보

“다음 중 귀사가 속한 업종을 가장 잘 설명해 주는 것은 무엇입니까?”

“전 세계적으로 귀사의 직원은 몇 명 정도입니까?”



“다음 중 귀사에서 귀하의 직위를 가장 잘 설명하는 것은 무엇입니까?”

- 35%** 임원(관리자 및 고위급 기여자들로 이루어진 팀 관리)
- 52%** 관리자(마케팅 및 인사이드 실무자 팀 관리)
- 11%** 제품 소유자(제품 팀 관리)
- 3%** 시각 디자인(팀 내에서 또는 개별 기여자로 근무)

“귀사는 어느 국가에 위치하고 있습니까?”

- 42%** 미국
- 16%** 일본
- 14%** 영국
- 11%** 프랑스
- 9%** 독일
- 8%** 캐나다

기준: Adobe Creative Cloud for teams 사용자 132명  
 참고: 반올림으로 인해 백분율 총합이 100이 아닐 수 있음.  
 출처: Adobe의 의뢰를 받아 Forrester Consulting에서 진행한 위탁 연구, 2021년 4월

## 부록 C: 주석

<sup>1</sup> 출처: “The Design Industry, 2021,” Forrester Research, Inc. 2021년 3월 18일

<sup>2</sup> Total Economic Impact(TEI)는 Forrester Research 에서 개발한 방법론으로, 기업이 기술 의사 결정 과정을 향상하고 자사의 제품 및 서비스가 제공하는 가치를 고객에게 효과적으로 전달할 수 있도록 지원합니다. TEI 방법론은 기업이 고위 경영진과 중요한 비즈니스 이해관계자들에게 IT 프로젝트의 가시적 가치를 입증하고 타당함을 보여주어 실현할 수 있도록 도움을 줍니다.



---

FORRESTER®