

Adobe Creative Cloud for Teams 對於中小企業的整體經濟效益 (Total Economic Impact™)

Creative Cloud for Teams 帶來的
成本節省和業務效益

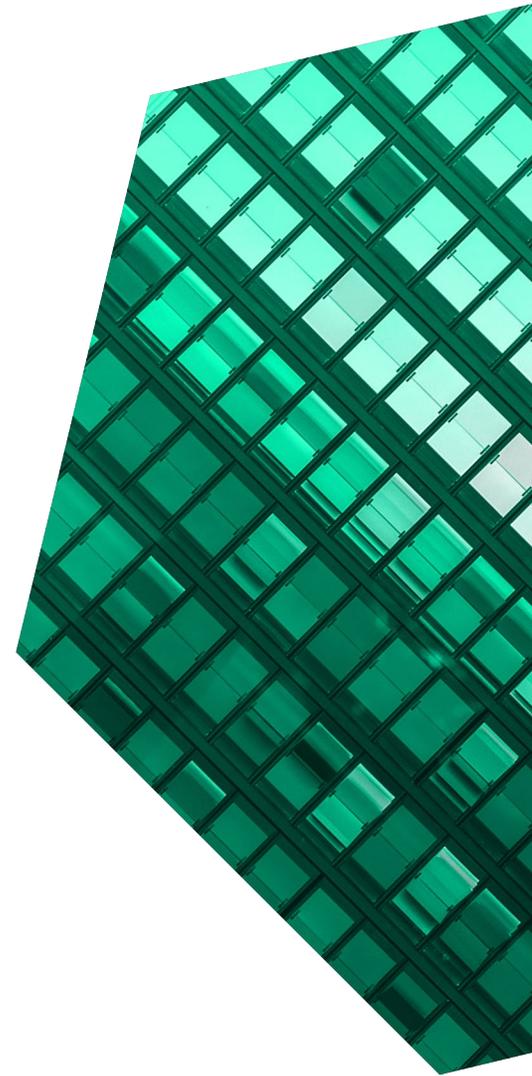
2021 年 10 月

目錄

顧問團隊：

Corey McNair
Brendan Ng

執行摘要報告	1
Adobe Creative Cloud for Teams 顧客歷程.....	6
重要挑戰	6
投資目標	6
綜合體組織	6
效益分析.....	8
採用 Creative Cloud for Teams 之後的管理效率....	8
採用 Creative Cloud for Teams 之後的創意生產力	9
採用 Creative Cloud for Teams 之後的管理效率..	12
非量化效益	14
靈活性.....	15
成本分析.....	16
Creative Cloud for Teams 授權成本.....	16
將檔案轉換/遷移至 Creative Cloud for Teams 的成本.....	17
財務摘要.....	18
附錄 A：整體經濟效益	19
附錄 B：訪談和調查人口統計	20
附錄 C：尾註.....	21



關於 FORRESTER CONSULTING

Forrester Consulting 提供獨立且客觀的研究型顧問服務，協助領導者帶領組織邁向成功。詳情請瀏覽 forrester.com/consulting。

© Forrester Research, Inc. 版權所有，並保留一切權利。未經授權，嚴禁複製。資訊乃基於可獲得的最佳可用資源。本文所提供之意見是反映研究當時的判斷，因此可能隨情況改變而有所變動。Forrester®、Technographics®、Forrester Wave、RoleView、TechRadar 及 Total Economic Impact 皆為 Forrester Research, Inc. 的商標，所有其他的商標均為其各自公司的財產。

執行摘要報告

這十年來，功能多樣和具有免費增值定價模式的數位創意應用程式大量出現。這些應用程式通常鎖定預算不高的中小企業。儘管這些應用程式看似極有優勢，但會導致企業管理零散的工具集。透過整合式創意解決方案，企業可以簡化工作環境，更妥善地預測授權成本，並使團隊能夠協同合作。

[Adobe Creative Cloud for Teams](#) 是一個整合式創意解決方案，其中包括當今最廣為使用¹的數位創意工具。主要應用程式包括：

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

Creative Cloud for Teams 還包括可存取數千種 Adobe 字體和數百萬免費或付費 Adobe Stock 資產的服務。外掛程式和整合可用於簡化工作流程，而 Creative Cloud Libraries 使團隊能夠存取相同的專案元素。

Adobe 委託 Forrester Consulting 執行 Total Economic Impact™ (TEI) 研究，目的是瞭解中小企業使用 Adobe Creative Cloud for Teams 後可望實現的投資報酬率 (ROI)。² 本研究旨在作為讀者的評估架構，助其瞭解 Creative Cloud for Teams 對企業的潛在財務影響。

為了更加瞭解該投資相關的收益、成本和風險，Forrester 透過電話深入訪談了五家組織的七位決策者，並對目前使用 Creative Cloud 應用程式和服務的中小企業組織的 132 人 (即董事、經理、產品所有者和使用者) 進行了意見調查。為了本次研究目的，Forrester 彙總了受訪者組織的經驗及意見調查結果，將結果併為一家 [綜合體組織](#)，用作財務分析的基準。

整體經濟效益



投資報酬率 (ROI)
388%



淨現值 (NPV)
人民幣
3,191,539.8 元

在授權 Creative Cloud for Teams 之前，受訪者的組織使用的是個人 Adobe 應用程式授權和各種第三方創意應用程式。應用程式在團隊基礎上的使用往往不一致，管理者難以確保應用程式的更新版本得到使用。管理者還面臨監督哪些使用者擁有授權存取權限的挑戰，工具之間缺乏整合導致技術問題層出不窮。

礙於這些問題，專案時間表被迫納入額外的時間和/或資源請求，費用只得由公司承擔。種種問題促使受訪者的組織尋求一個整合式創意軟體解決方案，以促進一致的生產流程，並減少用於授權管理監督的時間。

這些組織選擇 Creative Cloud for Teams 授權，以提供對其所有應用程式和服務的存取權限。這項決定的一個關鍵因素是 Adobe 的整合應用程式軟體套件，完全支援創意人員端到端地完成專案，並減少對第三方應用程式的依賴。雲端儲存還允許專案團隊成員間流暢互動，還可藉由存取共用專案檔案來支援遠端工作，因而提升了員工體驗。自從遷移至 Creative Cloud for Teams 以來，受訪者的組織透過協作能力和應用程式整合 (Adobe 和第三方應用程式) 加速了生產工作。

管理一份合約的可預測成本，幫助企業透過創意應用程式提高成本效益，大幅減少了授權管理工作。

重要發現

量化效益。風險調整後的現值量化效益包括：

- **整合式且最新的 Creative Cloud 應用程式，簡化了創意應用程式管理。**管理員減少了 90% 的創意應用程式管理工作，至始就只有一個合約來處理整合式創意平台。與此同時，Creative Cloud for teams 的訂閱模式為團隊成員提供了存取最新工具的授權，而且更新會自動在工具中推送給他們。
- **由於 Creative Cloud 應用程式及整合的廣泛性，團隊的創意能力獲得提升。**Creative Cloud for Teams 在個人和團隊層面將生產力提高了近 5,000 小時。該解決方案使創意人員能夠更快地完成高品質的工作。與各種解決方案 (如 Dropbox Paper、Google Workspace 應用程式、Jira Cloud、Microsoft 應用程式、Slack 等) 的整合，包括其他 Adobe 應用程式，促進了專案的即時合作，從而推動了組織的創意工作。透過 Creative Cloud Libraries 共用資產儲存，讓創意人員可以隨時存取品牌資產和創意元素，使團隊更容易在專案和工具之間保持品牌效應的連貫性。

「擁有跨員工行動裝置、桌面裝置以及整合應用程式的存取權限授權提高了生產力。何須使用不屬於雲端又得耗費額外時間和精力來管理的解決方案？」

電玩遊戲行業，IT 營運和技術支援經理

- **透過整合式創意平台提高工作流程效率。**使用一套整合工具的團隊將專案中使用的第三方創意應用程式的工作量減少了 1,000 多個小時。團隊不再需要處理或學習如何使用第三方應用程式，然後重新設定格式或重新建立沒有完全遷移到不同應用程式的檔案。Creative Cloud for Teams 幫助團隊維護應用程式間的專案一致性，確保高品質的結果。

非量化效益。此研究歸結的非量化效益包括：

- **更佳的員工體驗：**受訪者分享表示，新增 Creative Cloud for Teams 授權時，員工會感覺公司在對他們進行投資。積極的態度提高了合作時員工的工作品質和參與度。
- **採用 Creative Cloud 進行安全的遠端工作。**藉由 Creative Cloud for Teams 為主力，員工降低了應用程式間傳輸檔案的風險。遠端雲端儲存還使員工在遠端工作的同時，確保儲存檔案的安全。
- **擴展技能集和團隊成員學習。**存取整套 Creative Cloud 應用程式和服務，激勵了員工學習/運用新的應用程式和服務，提升他們的技能。

成本。風險調整後的現值成本包括：

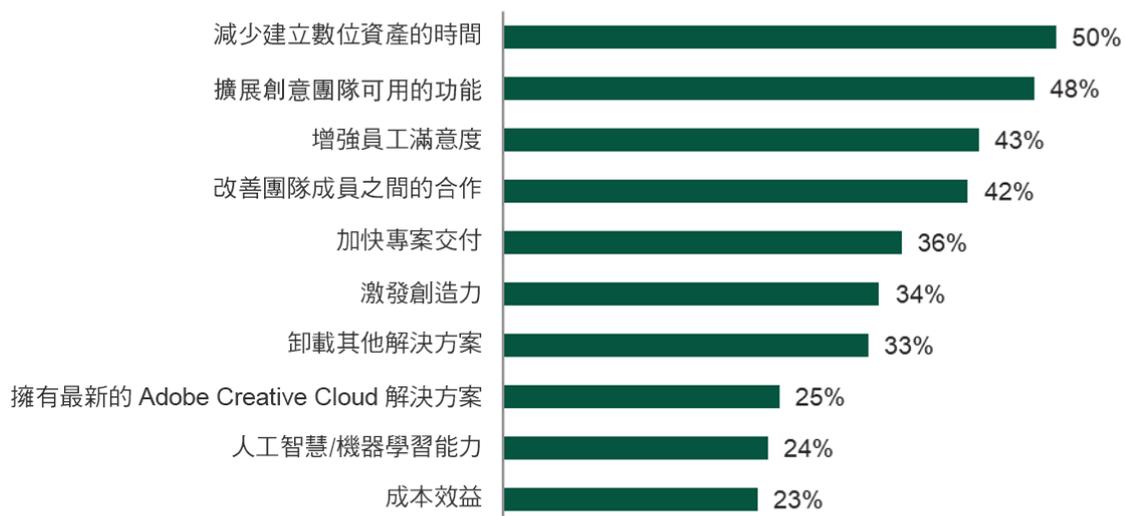
- **Adobe Creative Cloud 授權費。**受訪者的組織每月向每個 Creative Cloud for Teams 授權支付一筆費用，以獲得所有應用程式和服務的存取權限。
- **將檔案轉換/遷移到 Creative Cloud。**受訪者組織專門成立了一個小組，負責將檔案從非 Adobe 應用程式轉換和遷移到 Adobe 應用程式。這些檔案將被重新使用並重新調整用途，以用於將來的工作。

基於客戶訪談與問卷調查的財務分析發現，這樣的綜合體組織三年下來，以人民幣 828,722 元的成本換得了人民幣 4,047,246 元的效益，即增加了人民幣 3,218,524 元的淨現值 (NPV)，且投資報酬率 (ROI) 達到 388%。

「如果不用 Creative Cloud for Teams，我們就必須尋求不同的軟體解決方案，這意味著管理更多的員工。很高興方案之間有連貫性，以幫助我們避免這些額外需求。」

動畫產業，執行創意總監

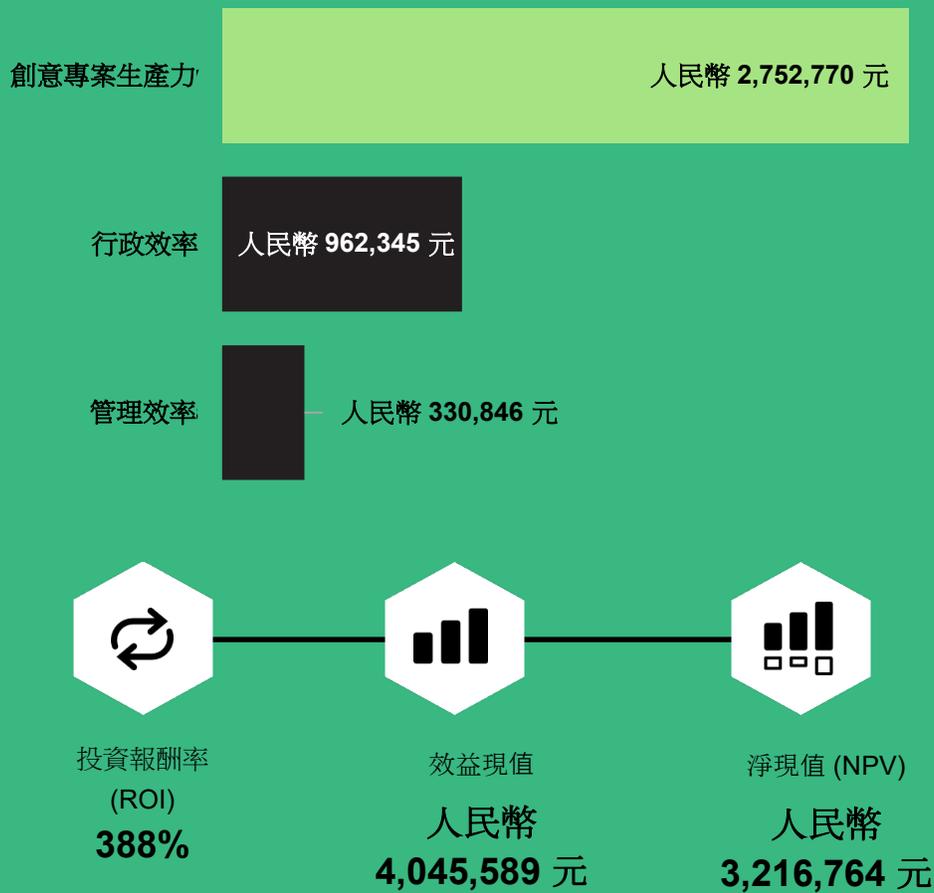
「推動採用 Adobe Creative Cloud for Teams 的關鍵因素有哪些？」



基準：132 名 Adobe Creative Cloud for Teams 使用者

資料來源：Forrester Consulting 受 Adobe 委託於 2021 年 4 月進行中小企業的 Creative Cloud for Teams 問卷調查

Adobe Creative Cloud for Teams 的效益 (三年)



Adobe Creative Cloud 軟體的功能、穩定性和相容性無與倫比，樹立了標竿。

— 行銷行業創意總監

TEI 架構與方法

根據訪談及問卷調查獲得的資訊，Forrester 為考慮投資 Adobe Creative Cloud for Teams 的組織建構了整體經濟效益 (Total Economic Impact™) 架構供其參考。

這個架構的目的是為了辨認足以影響投資決策的成本、效益、彈性與風險因素。Forrester 採用多步驟方法評估 Adobe Creative Cloud for Teams 對組織的影響。

揭露事項

讀者應瞭解以下事項：

此研究由 Adobe 委託 Forrester Consulting 製作。其目的並非用於競爭分析。

Forrester 對其他組織可獲得的潛在投資報酬率 (ROI) 不作任何假設。Forrester 極力建議讀者依照研究提供的架構，使用自己的估算值來決定投資 Adobe Creative Cloud for Teams 是否恰當。

Adobe 審查並提供回饋給 Forrester。不過，Forrester 保持研究及其發現的編審控制權，且不接受針對此研究任何違反 Forrester 發現或模糊其意義的修改。

Adobe 提供了訪談客戶名單，但是沒有參與訪談。

Forrester 使用第三方調查合作夥伴進行了雙盲調查。



盡職調查

訪談 Adobe 關係人和 Forrester 分析師，以收集 Adobe Creative Cloud for Teams 的相關資料。



訪談和問卷調查

透過電話採訪了五家組織的七位決策者，並對使用 Adobe Creative Cloud for Teams 的中小企業組織的 132 人進行了意見調查，以獲取有關成本、收益和風險的資料。



綜合體組織

根據受訪者組織及接受問卷調查的企業本身的特徵，虛擬出一家綜合體企業。



財務模型架構

使用 TEI 研究方法建構了一套可代表訪談及調查結果的財務模型，然後根據接受訪談的企業遇到的問題與疑慮，對財務模型進行風險調整。



案例研究

在投資影響建模中採用了 TEI 的四個基本要素：效益、成本、彈性和風險。有鑑於 IT 投資的投資報酬率 (ROI) 分析日益複雜，Forrester 的 TEI 方法可呈現關於購買決策的整體經濟效益的全貌。如需 TEI 方法的其他資訊，請參閱附錄 A。

Adobe Creative Cloud for Teams 顧客歷程

促成 Creative Cloud 投資的推動因素

重要挑戰

Forrester 採訪了五家組織的七位決策者，並對 132 位來自中小企業具有使用 Creative Cloud for Teams 授權經驗的個人進行了意見調查。有關參與本研究的組織的更多詳細資訊，請參閱[附錄 B](#)。

在註冊 Creative Cloud 應用程式和服務的授權之前，受訪者的組織已使用了幾種常見的 Adobe 應用程式，如 InDesign 和 Photoshop，以及各種第三方創意應用程式。

受訪者指出，他們的組織疲於應對因應用程式與各種授權合約之間缺乏整合帶來的挑戰，包括：

- **對創意應用授權的監督。** 中小型企業的創意應用程式授權分配給員工的數量有限。對於管理者來說，在將團隊分配給專案，並確保員工能存取所需的應用程式以完成專案，這成為一項需要管理的任務。此外，加入專案的約聘人員獲得了授權，但他們與公司的合作結束後，這些授權將下落不明。這些挑戰導致管理者註冊的授權超過了必要的數量，一些授權最終被閒置。

這些應用程式才能繼續工作。再加上傳輸的檔案被壓縮或需要重新建立，使得問題變得複雜。

投資目標

受訪者的組織表示，其組織尋求的解決方案要能夠滿足以下方面：

- 為員工提供一整套完成專案的工具。
- 與其他應用程式整合以簡化生產工作。
- 減少授權管理中的混亂。

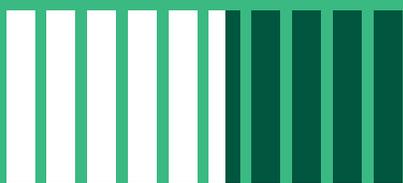
綜合體組織

依據訪談和調查結果，Forrester 建立了 TEI 架構、綜合體公司以及投資報酬率分析，以說明在財務方面受影響的區域。該綜合體組織代表了五家受訪企業及 132 位參與 Forrester 問卷調查的個人的特徵，並用於下一章提供彙總財務分析。該綜合體組織具備如下特徵：

綜合體的描述。 綜合體組織是一個不分行業的組織，具有全球業務，主要是遠端工作人員。該組織年收益人民幣 1.60 億元，有 200 名員工，包括約聘人員。在使用 Creative Cloud for Teams 之前，組織會支付單個 Creative Cloud 應用程式的授權費用。也會定期使用第三方創意應用程式。如今，該組織擁有 40 個 Creative Cloud for Teams 授權，不再為單個 Adobe Creative Cloud 應用程式或第三方創意應用程式付費。

部署特徵。 該組織立即將 Creative Cloud for Teams 授權分配給其員工和約聘人員，以便完全存取產品。隨著第三方應用程式逐步停止使用，員工在最初幾個月內重新格式化或重新建立使用非 Adobe 創意應用程式建立的專案檔案。

投資前使用的設計和視覺效果 應用程式平均數量：5.6



- **非整合創意應用程式帶來的額外工作和沉沒成本。** 各組織採用了幾種第三方創意應用程式，並採用免費增值定價模式，以此作為一種具成本效益的手段。然而，這些應用程式經常被閒置，因為員工選擇了更熟悉的 Adobe 應用程式，而不必學習新的創意應用程式。

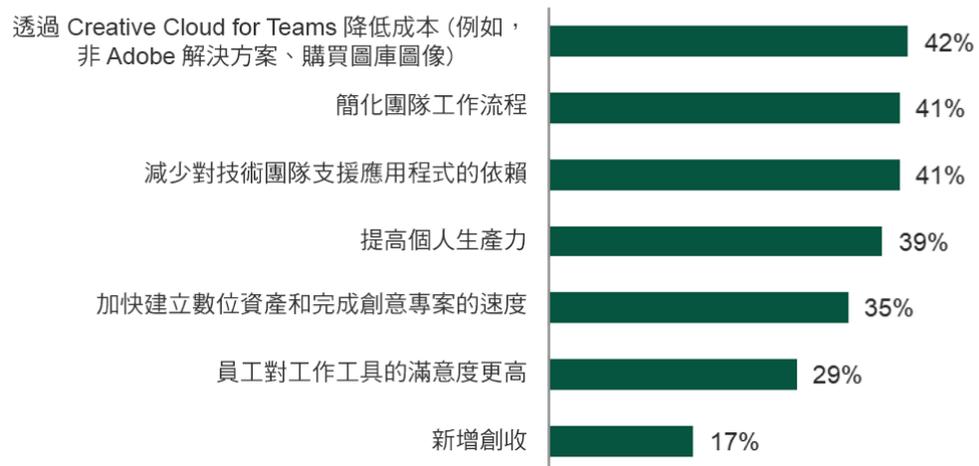
員工利用其他創意應用程式時，會導致不一致的工作流程和生產延遲，團隊成員必須花時間學習

綜合體組織

重要假設

- 年收益人民幣 1.60 億元
- 200 名員工
- 40 個 Creative Cloud for Teams 授權

「您的組織透過對 Adobe Creative Cloud for Teams 的投資實現了以下哪些效益？」



基準：132 名 Adobe Creative Cloud for Teams 使用者

資料來源：Forrester Consulting 受 Adobe 委託於 2021 年 4 月進行中小企業的 Creative Cloud for Teams 問卷調查

效益分析

應用於綜合體組織的量化效益資料

總效益

參考	效益	第 1 年	第 2 年	第 3 年	總計	現值
Atr	採用 Creative Cloud for Teams 之後的管理效率	人民幣 117,948 元	人民幣 141,538 元	人民幣 141,538 元	人民幣 401,024 元	人民幣 330,538 元
Btr	採用 Creative Cloud for Teams 之後的創意專案生產力	人民幣 737,177 元	人民幣 1,179,483 元	人民幣 1,474,354 元	人民幣 3,391,014 元	人民幣 2,752,641 元
Ctr	採用 Creative Cloud for Teams 之後的管理效率	人民幣 319,443 元	人民幣 425,924 元	人民幣 425,924 元	人民幣 1,171,292 元	人民幣 962,409 元
	總效益 (風險調整後)	人民幣 1,174,569 元	人民幣 1,746,946 元	人民幣 2,041,816 元	人民幣 4,963,330 元	人民幣 4,045,589 元

採用 CREATIVE CLOUD FOR TEAMS 之後的管理效率

證據和數據。 調查受訪者表示，在採用 Creative Cloud for Teams 之前，他們平均使用了 5.6 種非 Adobe 設計和視覺化工具。這些應用程式中的每一個都有自己的協定和/或授權來管理，並在 Adobe 創意應用程式的各個授權之上代表額外的管理工作。

考慮到每個組織都有幾十名創意人員，以及專案中的各類約聘人員，授權管理每週需要創意管理員投入至少數小時。透過遷移到 Creative Cloud for Teams 授權，創意管理員摒棄了這項工作的大部分內容，因為他們只有一組授權要分配，並且有一個操作容易的儀表板來管理這些授權。

「採用 Adobe Creative Cloud for Teams 之前，我們必須安排停機時間，確保每個人手上都有最新的 Adobe 軟體。三個人操作下來，確實要花不少時間。」

電玩遊戲產業，IT 營運和科技經理

IT 團隊成員不再需要維護第三方應用程式，包括監督更新和科技錯誤。使用 Adobe Creative Cloud for Teams，更新會自動推送給使用者，整合式工具集有助於實現流暢的科技體驗。IT 團隊不再將資源分配給

創意工具整合或安排軟體中斷，以避免各種第三方應用程式的潛在科技挑戰。

「現在的成本更可預測且更低，因為管理控制台方便我們『根據需要』自由擴縮，無須為了將來的工作而擁有未分配的授權。」

行銷行業，IT 副總裁

受訪者點出一個意料之外的好處：創意應用程式預算變得更可預測，因為維護工作最少，並且監督一套授權。考慮到中小型企業的預算有時會非常緊張，這些企業的收益具有重要意義。

建模與假設。 對於綜合體組織，Forrester 假設：

- 這位創意總監每週大約有半個工作日用於監督員工和約聘人員的創意應用授權，全年共計 192 小時。
- 創意總監的假設平均時薪為人民幣 514 元。
- 相當於一名 IT 全職員工每月分配兩天時間來監督創意應用程式的整合和維護。
- IT 全職員工的假設平均時薪為人民幣 450 元。

- 在採用 Creative Cloud for Teams 後，隨著組織從第三方應用程式過渡，該組織在第 1 年的授權和
- 分配給創意應用程式的授權管理和/或維護的時間量。

採用 Creative Cloud for Teams 之後的管理效率

參考	指標	資料來源	第 1 年	第 2 年	第 3 年
A1	每年用於管理創意應用程式授權的時間 (小時)	假設	192	192	192
A2	創意總監 (全職員工) 管理授權的平均時薪	假設	人民幣 514 元	人民幣 514 元	人民幣 514 元
A3	管理授權的總成本	A1*A2	人民幣 98,676 元	人民幣 98,676 元	人民幣 98,676 元
A4	每年用於整合和維護創意應用程式的時間 (小時)	假設	192	192	192
A5	IT 全職員工的平均時薪	假設	人民幣 450 元	人民幣 450 元	人民幣 450 元
A6	管理整合和維護的總成本	A4*A5	人民幣 86,341 元	人民幣 86,341 元	人民幣 86,341 元
A7	採用 Creative Cloud for Teams 後，管理創意應用程式的效率	訪談	75%	90%	90%
At	採用 Creative Cloud for Teams 之後的管理效率	(A3+A6)*A7	人民幣 138,763 元	人民幣 166,515 元	人民幣 166,515 元
	風險調整	↓15%			
Atr	採用 Creative Cloud for Teams 之後的管理效率 (風險調整後)		人民幣 117,948 元	人民幣 141,538 元	人民幣 141,538 元
三年總計：人民幣 401,024 元			三年現值：人民幣 330,538 元		

應用程式管理效率達到 75%。在第 2 年，更多的團隊依靠 Adobe 的應用程式工作，效率上升到 90%。

風險。各組織之間可能影響利益的差異包括：

採用 CREATIVE CLOUD FOR TEAMS 之後的創意生產力

證據和數據。受訪者表示，採用 Creative Cloud for Teams 的創意人員和團隊，其生產力和創意品質有所提高。雖然這些工具的核心功能沒有改變，但其他功能豐富了體驗。

雲端儲存和使用 Creative Cloud for Teams 中的所有工具的組合使得使用者能夠無縫及持續跨應用程式和裝置進行專案工作。透過將資產或檔案放置在 Creative Cloud Libraries 中，個人可以在以前創意工

- 員工的時薪取決於行業、地區和組織的各種人口統計資料。

結果。為了考慮這些風險，Forrester 將這項效益下調 15%，得出風險調整後 (折扣率為 10%) 的三年總現值為人民幣 327,634 元。

作的基礎上進行構建，並加快交付速度。同時，使用者可以利用其他使用者分配的未使用儲存空間。存取

Adobe Stock 也有助於縮短對用於資料的影像的搜尋和准予。

隨著遠端工作趨勢不斷加強，企業尋求維持其創意產出水準的新管道，而這些資源特別有益。一個共用的資產庫還幫助新員工和貢獻者快速支援專案，而輪換到專案中的創意人員在存取相同檔案時不會錯過任何一步。在個人工作的基礎上，調查對象報告每週節省 2.9 小時。

在團隊的基礎上，對共用資產和檔案的可存取性促進了創意人員之間的合作，因為他們即時反覆改進，使得審查週期更加高效。團隊流程得到簡化，電子郵件和評論更少，因為每個人都一起經歷了必要的檢查點。參與團隊合作時，受訪者每週節省的時間增至 3.6 小時。這些節省的時間釋放了員工的工作時間，讓他們可以承接額外專案，或者更投入需要額外關注的專案。

個人節省時間

2.9 小時

節省團隊時間

3.6 小時

可建立佈局並進行修改的 Adobe InDesign 等應用程式，因整合所帶來的效益非常顯著。在調查對象中，檔案即時合作 (64%)、共用檔案中心 (59%) 和收集檔案回饋 (58%) 被列為整合的關鍵用例。總之，員工能夠更有效地利用 Creative Cloud 應用程式和服務。

建模與假設。對於綜合體組織，Forrester 假設：

- 它在一年內承擔三百個創意專案，或者每個月 25 個。每個專案平均分配 8 名創意人員，花 20 小時進行創意過程。
- 在第 1 年，擁有 Creative Cloud 授權的使用者將生產力提高 5%。隨著使用者不再使用第三方應用程式，生產效率將提高到 8%。使用者成熟度和使用 Creative Cloud 應用程式的最佳做法的制定將導致第 3 年的生產率達到 10%。
- 創意人員 (包括員工和約聘人員) 的平均混合時薪為人民幣 482 元。
- 在節省的時間中，75% 被分配到新的工作上，而剩下的 25% 則成為增加休息時間，或者減少深夜或週末加班。

風險。各組織之間可能影響利益的差異包括：

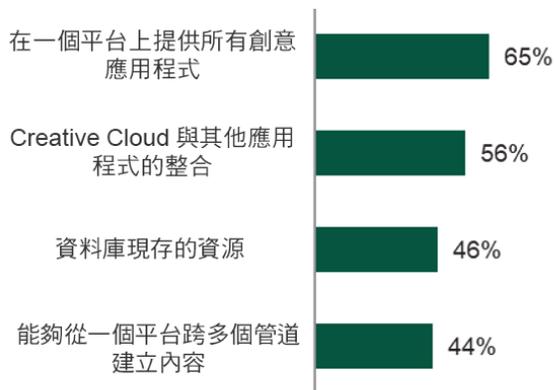
- 公司每年承擔的專案數量，分配給專案的創意人員數量，以及在專案上投入的時間。
- 時薪根據員工的資歷和/或約聘人員的使用情況而變化。

結果。為了考慮這些風險，Forrester 將這項效益下調 15%，得出經風險調整後的三年總現值為人民幣 2,749,558 元。

採用 Creative Cloud for Teams 之後的創意專案生產力

參考 指標	資料來源	第 1 年	第 2 年	第 3 年	
B1	每年的創意專案數量	假設	300	300	300
B2	每個專案的平均創意人數	假設	8	8	8
B3	每個專案上用於創意的平均時間 (小時)	假設	20	20	20
B4	每年花在創意上的時間	B1*B2*B3	48,000	48,000	48,000
B5	採用 Adobe Creative Cloud 之後獲認可的生產力	問卷調查	5%	8%	10%
B6	從事專案的創意人員的平均混合時薪	假設	人民幣 482 元	人民幣 482 元	人民幣 482 元
B7	生產力重獲率	假設	75%	75%	75%
Bt	採用 Creative Cloud for Teams 之後的創意專案生產力	B4*B5*B6*B7	人民幣 867,267 元	人民幣 1,387,627 元	人民幣 1,734,534 元
	風險調整	↓15%			
Btr	採用 Creative Cloud for Teams 之後的創意專案生產力 (風險調整後)		人民幣 737,177 元	人民幣 1,179,483 元	人民幣 1,474,354 元
三年總計：人民幣 3,362,583 元		三年現值：人民幣 2,729,562 元			

「您指出 Adobe Creative Cloud for Teams 有助提高個人生產力。請說明推動這些收益的因素。」



基準：52 名 Adobe Creative Cloud for Teams 使用者

「您指出 Adobe Creative Cloud for Teams 有助簡化團隊工作流程。請說明推動這些收益的因素。」



基準：54 名 Adobe Creative Cloud for Teams 使用者

資料來源：Forrester Consulting 受 Adobe 委託於 2021 年 4 月進行中小企業的 Creative Cloud for Teams 問卷調查

採用 CREATIVE CLOUD FOR TEAMS 之後的管理效率

證據和數據。擺脫第三方創意應用程式也免除了隨之而來的工作。

Adobe 創意應用程式的最大好處之一是圍繞創意應用程式之間的檔案遷移展開工作。檔案遷移的工作範圍涉及重新格式化壓縮檔案，以及重新建立來自先前應用程式但未能保留顏色或設計的檔案，這對員工來說很頭疼。有了 Adobe 的整合工具集，創意人員不再需要處理這個難題。

使用一個創意解決方案可以提高效率，因為學習如何使用第三方創意應用程式的時間更少。專案中的個人不時會使用自己熟悉的第三方應用程式，如果有其他創意人員來支援專案，就只得摸索第三方應用程式，導致生產進度延後。

此外，受訪者表示，他們將測試新的創意應用程式，看看它們是否能提高生產力。請一個致力於學習和實踐應用程式的專責小組試行一個月。這常常導致員工花時間學習應用程式，然後又因為熟悉而重新回到原用的應用程式。

避免在其他應用程式中投入時間和成本，有助於組織專注於其最佳做法和 Creative Cloud for Teams 的成熟度，從而產生更強的創意輸出。

建模與假設。對於綜合體組織，Forrester 假設：

- 有 40 名創意人員可以存取 Creative Cloud for Teams，這些創意人員平均每週半小時從事非整合的應用程式工作。

- 隨著創意人員不再定期使用第三方創意應用程式，這些低效率的情況在第一年降低了 75%。到了第二年，低效率的情況又降低了 100%，因為他們主要將 Adobe 應用程式用於創意專案。
- 創意人員 (包括員工和約聘人員) 的平均混合時薪為人民幣 482 元。

「我們嘗試過用一些第三方應用程式，但內部使用者不支持。

我們流失了整個團隊效率，因為他們整個職涯都在使用 **Photoshop**，而在 **Photoshop** 中，引入不同的內容會減慢速度，導致工作更加耗時。」

行銷行業，IT 副總裁

風險。各組織之間可能影響利益的差異包括：

- 一個組織的效益將根據以前使用的非 Adobe 應用程式的數量和從事專案的員工而有所不同。
- 時薪根據員工的資歷和/或約聘人員的使用情況而變化。

結果。為了考慮這些風險，Forrester 將這項效益下調 15%，得出經風險調整後的三年總現值為人民幣 963,630 元。

採用 Creative Cloud for Teams 之後的管理效率					
參考	指標	資料來源	第 1 年	第 2 年	第 3 年
C1	擁有 Creative Cloud for Teams 授權的創意人員數量	假設	40	40	40
C2	每週使用非整合應用程式的平均時間 (小時)	訪談	0.5	0.5	0.5
C3	每年在非整合應用程式工作上花費的時間	$A1 \times A2 \times 52$ 週	1,040	1,040	1,040
C4	使用非整合創意應用程式提高效率	訪談	75%	100%	100%
C5	從事專案的創意人員的平均混合時薪	B6	人民幣 482 元	人民幣 482 元	人民幣 482 元
Ct	採用 Creative Cloud for Teams 之後的管理效率	$C3 \times C4 \times C5$	人民幣 375,816 元	人民幣 501,088 元	人民幣 501,088 元
	風險調整	↓15%			
Ctr	採用 Creative Cloud for Teams 之後的管理效率 (風險調整後)		人民幣 319,443 元	人民幣 425,924 元	人民幣 425,924 元
三年總計：人民幣 1,171,292 元			三年現值：人民幣 962,409 元		

非量化效益

顧客體驗到但無法量化的其他效益包括：

- **更佳的員工體驗。**在投資 Creative Cloud for Teams 之前，員工總向決策者抱怨，表示只能將就公司現有的任何工具來工作。許多剛從大學畢業，或曾服務於擁有 Creative Cloud for Teams 授權的大公司的員工，都希望工作時也能使用這些工具的全部功能。根據我們對 Creative Cloud for Teams 使用者的調查，84% 的人認為有必要擁有聲譽良好的創意工具用於工作。

採用 Creative Cloud for Teams 之後，員工認識到投資的重要性。在接受意見調查的受訪者中，97% 的人認為對該工具的採用表明他們的組織願意支援創意團隊。受訪者表示，他們組織的員工製作了品質更高的內容，對可用工具的投訴也減少了。

- **採用 Creative Cloud 進行安全的遠端工作。**對於遠端工作的員工來說，從雲端儲存存取檔案既簡單又安全。檔案安全地儲存在雲端，並且由於在第三方應用程式之間傳輸的檔案較少，風險得到了緩解。透過 Creative Cloud for Teams，組織保持了創意輸出水準，並新增了遠端約聘人員和員工的聘用人數。

「我們過去在辦公室的伺服器上有軟體，我們面臨的問題是『如果伺服器發生故障怎麼辦？』如果需要手動重啟，這對我們來說是個大問題。」

擁有雲端儲存比使用本地軟體更輕鬆便捷。」

動畫產業，執行創意總監

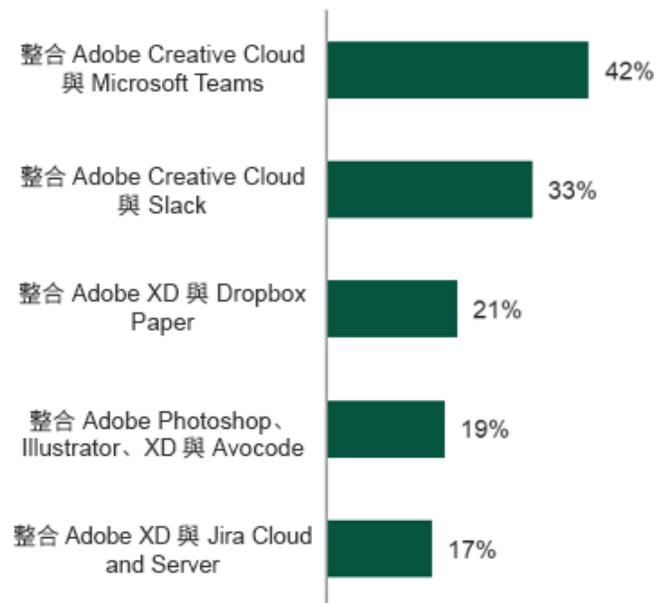
靈活性

靈活性的價值對於每個顧客而言都是獨一無二的。顧客在實行 Creative Cloud 解決方案後，可能在多種情形下實現更多用處及商機，包括：

- **使用者學習和利用不同的應用程式。**受訪者指出，能夠存取所有 Creative Cloud 應用程式的員工仍繼續利用不同的 Adobe 應用程式來擴展自己的技能。例如，Dreamweaver 和 XD 等工具分別幫助創意專業人士學習如何構建網站和使用者體驗。受訪者還分享了將應用程式與其他第三方平台整合以簡化工作流程的計畫。與 Creative Cloud 應用程式的實驗和整合只會隨著行動裝置上應用程式的可用性而新增，從而最大限度地提高工作效率。

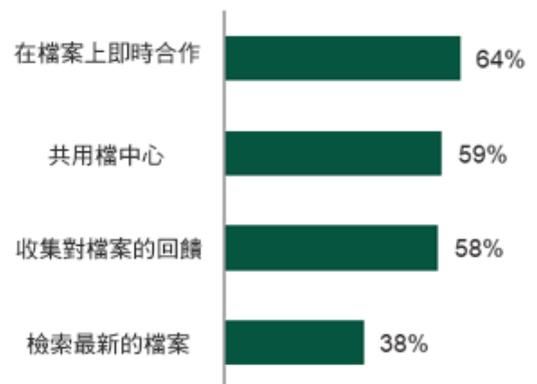
將靈活性作為特定專案的一部分評估時，價值亦可量化（詳情請參閱[附錄 A](#)）。

「Adobe Creative Cloud for Teams 的應用程式是否與貴公司的其他解決方案相結合？如果是，在哪些功能方面整合。」



基準：132 名 Adobe Creative Cloud for Teams 使用者

「您表示已將 Adobe Creative Cloud for Teams 解決方案與應用程式整合。請為此整合選擇用例。」



基準：85 名 Adobe Creative Cloud for Teams 使用者

資料來源：Forrester Consulting 受 Adobe 委託於 2021 年 4 月進行中小企業的 Creative Cloud for Teams 問卷調查

成本分析

■ 應用於綜合體組織的量化成本資料

總成本							
參考	成本	初始值	第 1 年	第 2 年	第 3 年	總計	現值
Dtr	Creative Cloud for Teams 授權成本	人民幣 0 元	人民幣 255,786 元	人民幣 255,786 元	人民幣 255,786 元	人民幣 767,358 元	人民幣 636,099 元
Etr	將檔案轉換/遷移至 Creative Cloud for Teams 的成本	人民幣 0 元	人民幣 211,999 元	人民幣 0 元	人民幣 0 元	人民幣 211,999 元	人民幣 192,726 元
	總成本 (風險調整後)	人民幣 0 元	人民幣 467,785 元	人民幣 255,786 元	人民幣 255,786 元	人民幣 979,356 元	人民幣 828,825 元

CREATIVE CLOUD FOR TEAMS 授權成本

證據和數據。組織以每個使用者為基礎為 Creative Cloud for Teams 授權支付費用。所有企業應用程式的平均授權成本為每月人民幣 503 元。對於綜合體組織，其支付在員工和約聘人員之間輪換的 40 個授權。

結果。為了考慮這些成本的可變因素，Forrester 將此成本上調 5%，得出經風險調整 (折扣率為 10%) 後的三年總現值為人民幣 635,996 元。

Creative Cloud for Teams 授權成本

參考	指標	資料來源	初始值	第 1 年	第 2 年	第 3 年	
D1	Creative Cloud for Teams 授權的數量	假設	0	40	40	40	
D2	存取全部 20 多個 Creative Cloud 應用程式的每月授權費用	訪談	人民幣 0 元	人民幣 508 元	人民幣 508 元	人民幣 508 元	
Dt	Creative Cloud for Teams 授權成本	$D1 \times D2 \times 12$ 個月	人民幣 0 元	人民幣 243,606 元	人民幣 243,606 元	人民幣 243,606 元	
	風險調整	↑5%					
Dtr	Creative Cloud for Teams 授權成本 (風險調整後)		\$0	人民幣 255,786 元	人民幣 255,786 元	人民幣 255,786 元	
三年總計：人民幣 767,358 元				三年現值：人民幣 636,099 元			

將檔案轉換/遷移至 CREATIVE CLOUD FOR TEAMS 的成本

證據和數據。在採用 Creative Cloud for Teams 授權後，創意團隊必須將非 Adobe 應用程式中的檔案轉換或遷移到 Creative Cloud 應用程式。工作量根據所攜帶的檔案量和所需的檔案工作量 (例如，重新格式化檔案、重新建立設計) 而有所不同。受訪者表示，幾名員工花了一週以上的時間完成這項工作，在完成遷移後，他們重新使用資產，工作進度並未受到任何影響。

建模與假設。對於綜合體組織，Forrester 假設：

- 有 10 名員工負責資產和檔案的遷移，每個人在專案上花費 40 個小時。
- 假設創意員工的時薪為人民幣 482 元。

結果。為了考慮這些成本的可變因素，Forrester 將此成本上調 10%，得出經風險調整後的三年總現值為人民幣 192,726 元。

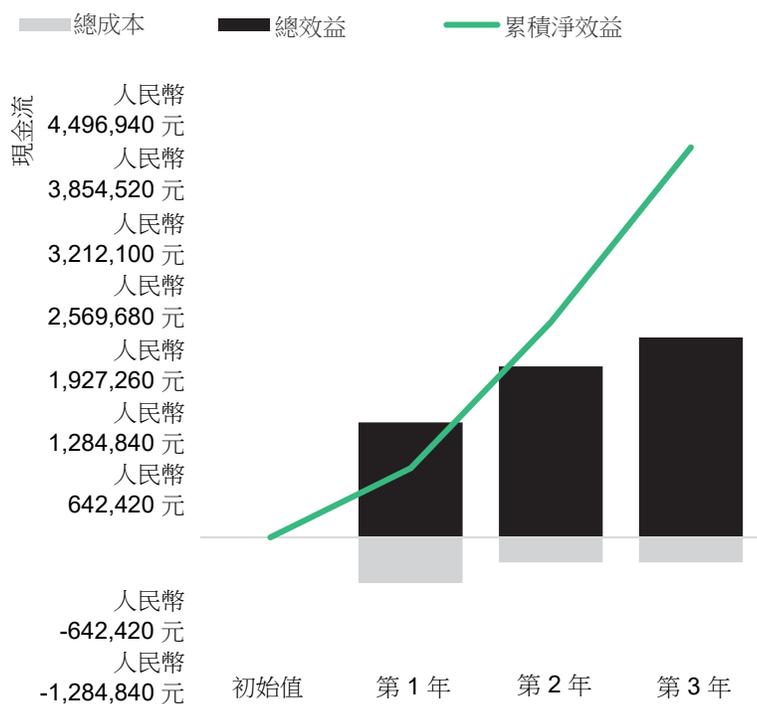
將檔案轉換/遷移至 Creative Cloud for Teams 的成本

參考 指標	資料來源	初始值	第 1 年	第 2 年	第 3 年
E1 負責遷移資產和檔案的員工人數	訪談	0	10	0	0
E2 每位員工投入的時間 (小時)	訪談	0	40	0	0
E3 創意員工的平均時薪	假設	人民幣 0 元	人民幣 482 元	人民幣 0 元	人民幣 0 元
Et 將檔案轉換/遷移至 Creative Cloud for Teams 的成本	$E1 * E2 * E3$	人民幣 0 元	人民幣 192,726 元	人民幣 0 元	人民幣 0 元
風險調整	↑10%				
Etr 將檔案轉換/遷移至 Creative Cloud for Teams 的成本 (風險調整後)		人民幣 0 元	人民幣 211,999 元	人民幣 0 元	人民幣 0 元
三年總計：人民幣 211,999 元			三年現值：人民幣 192,726 元		

財務摘要

綜合三年風險調整後指標

現金流量表 (風險調整後)



效益和成本部分中計算得出的財務結果，可用來判斷綜合體組織投資的投資報酬率 (ROI)、淨現值 (NPV) 和投資回收期。Forrester 假設此項分析每年的貼現率為 10%。

這些調整風險後的投資報酬率 (ROI)、淨現值 (NPV) 和投資回收期值的計算方式是將風險調整因子計入於每項「效益與成本」章節中的未調整結果。

現金流分析 (風險調整後的估算值)

	初始值	第 1 年	第 2 年	第 3 年	總計	現值
總成本	人民幣 0 元	(人民幣 467,785 元)	(人民幣 255,786 元)	(人民幣 255,786 元)	(人民幣 979,356 元)	(人民幣 828,825 元)
總效益	人民幣 0 元	人民幣 1,174,569 元	人民幣 1,746,946 元	人民幣 2,041,816 元	人民幣 4,963,330 元	人民幣 4,045,589 元
淨效益	人民幣 0 元	人民幣 706,784 元	人民幣 1,491,160 元	人民幣 1,786,030 元	人民幣 3,983,974 元	人民幣 3,216,764 元
投資報酬率 (ROI)						388%

附錄 A：整體經濟效益

整體經濟效益 (Total Economic Impact) 是由 Forrester Research 發展出的研究方法，可提升公司科技決策流程，並可協助廠商將自家產品及服務的價值主張傳達給客戶。TEI 方法幫助公司向資深管理及其他重要商務利害關係人展示、證明及實現 IT 策略的有形價值。

整體經濟效益研究方法

效益代表產品帶給企業的價值。TEI 方法以同樣權重衡量效益和成本，因此得以全面檢驗技術對整個組織的影響。

成本考慮交付產品所述價值或效益需要的所有費用。TEI 中的成本類別考慮了對現有環境的增購成本，以得出與解決方案相關的持續成本。

靈活性代表未來如對最初所做投資追加一些投資，在策略上可獲得的價值。獲取該項可以預估現值的效益的能力。

風險衡量效益與成本估計值的不確定性，假設條件是：1) 估計值符合原始預測的可能性，以及 2) 在一段時間內追蹤估算值的可能性。TEI 風險因素是以「三角形分佈」為依據。

初期投資欄位包含在「時間 0」或未貼現之第 1 年期初產生的成本。所有其他現金流均使用年底貼現率進行貼現。每項總成本與效益估計值均會進行現值計算。摘要表格上的淨現值 (NPV) 計算結果為每年初期投資和貼現後現金流的加總。「總效益」、「總成本」和「現金流」表格的加總與現值計算，可能因四捨五入而與實際合計值有所出入。



現值 (PV)

將成本和效益估算值依利率 (貼現率) 推回 (貼現後) 的現值或目前值。成本和效益的現值 (PV) 構成現金流的總淨現值 (NPV)。



淨現值 (NPV)

將未來淨現金流依利率 (貼現率) 推回 (貼現後) 的現值或當前值。專案的淨現值 (NPV) 為正值通常表示值得投資，除非其他專案的淨現值 (NPV) 更高。



投資報酬率 (ROI)

專案預計報酬，以百分比表示。投資報酬率 (ROI) 的計算方法是將淨收益 (收益減去成本) 除以成本。



貼現率

現金流分析中使用的利率，以計入貨幣的時間價值。企業通常使用介於 8% 與 16% 的貼現率。



投資回收期

投資的盈虧平衡點。這是淨收益 (收益扣除成本) 等於初期投資或成本的時間點。

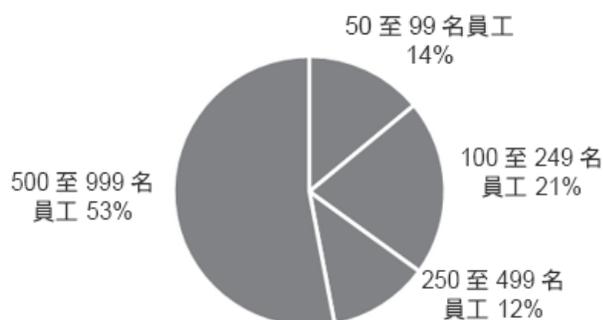
附錄 B：訪談和調查人口統計

受訪者人口統計

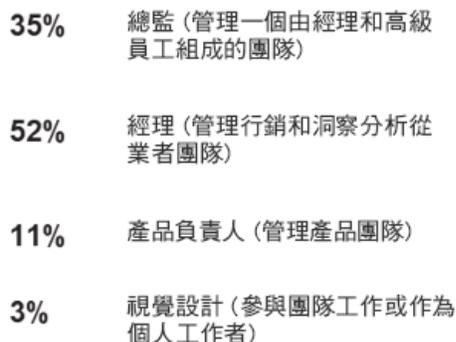
受訪者	行業	員工人數 (包括約聘人員)	關鍵 Adobe Creative Cloud 應用程式
IT 副總裁	行銷行業	350+	Adobe Dreamweaver、Adobe Photoshop
創意總監；財務經理	行銷行業	225+	Adobe Illustrator、Adobe InDesign、Adobe Photoshop、Adobe XD
助理創意總監；客戶總監	行銷行業	不適用	Adobe Illustrator、Adobe Photoshop
IT 營運和技術支援經理	電子遊戲行業	200+	Adobe Illustrator、Adobe InDesign、Adobe Photoshop、Adobe Premiere Pro
執行創意總監	動畫產業	50+	Adobe After Effects

問卷調查人口構成

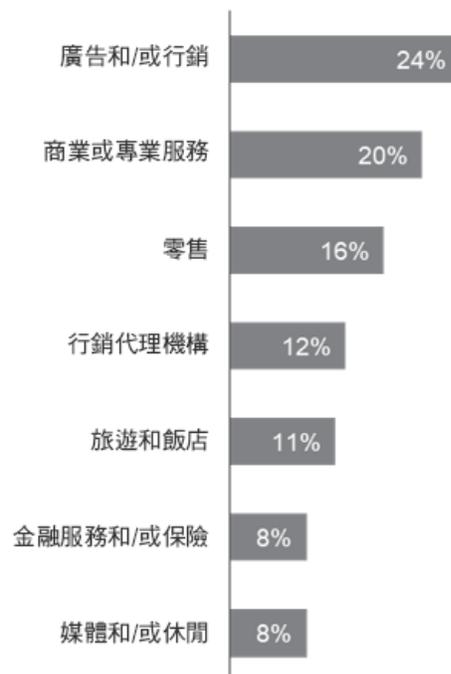
「根據您的最佳估計，全球有多少員工為您的公司/組織工作？」



「哪個職銜與您在貴公司的職位最相符？」



「以下何種產業最貼近您公司所屬的產業？」



「您位於哪個國家/地區？」



基準：132 名 Adobe Creative Cloud for Teams 使用者
附註：由於四捨五入的關係，百分比的總和可能不等於 100。

資料來源：Forrester Consulting 受 Adobe 委託進行的研究，2021 年 4 月

附錄 C：尾註

¹資料來源：「2021 年設計行業」，Forrester Research, Inc.，2021 年 3 月 18 日

² 整體經濟效益 (Total Economic Impact™) 是由 Forrester Research 發展出的研究方法，可提升公司科技決策流程，並可協助廠商將自家產品及服務的價值主張傳達給顧客。TEI 方法幫助公司向資深管理及其他重要商務利害關係人展示、證明及實現 IT 策略的有形價值。

FORRESTER®