

Total Economic Impact™ der Figma-Plattform

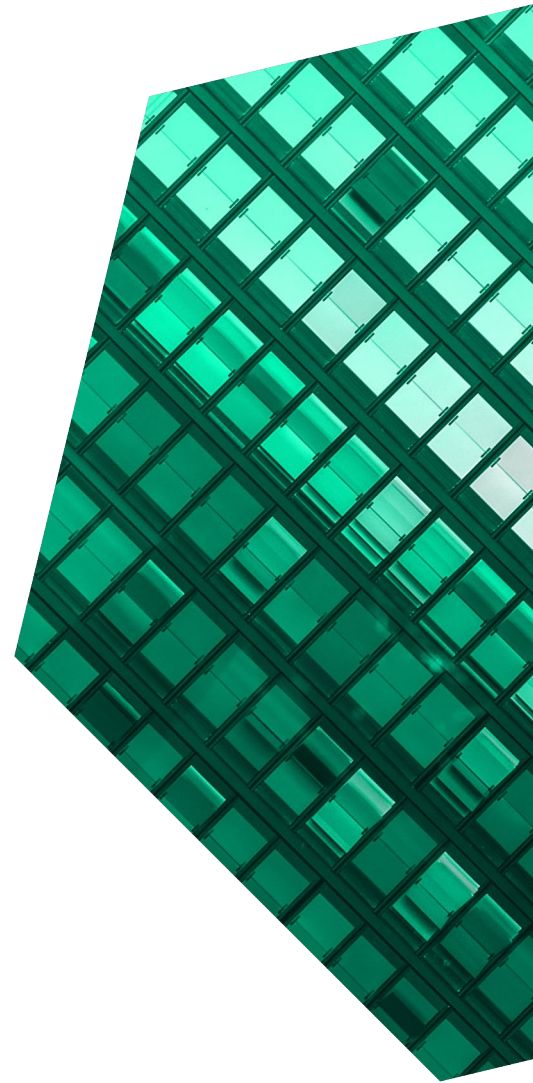
Kosteneinsparungen und wirtschaftlicher Nutzen
Mit freundlicher Unterstützung von Figma

SEPTEMBER 2021

Inhaltsverzeichnis

Beratungsteam: Amy Harrison

Zusammenfassung	1
Die Figma-Plattform Customer Journey	7
Zentrale Herausforderungen	7
Lösungsanforderungen/Investitionsziele	8
Modellunternehmen	8
Nutzenanalyse	10
Konsolidierung von Anbieterlizenzen	10
Effizienzgewinne in der Problemstellungsphase ..	11
Effizienzgewinne in der Ideenfindungs- und Gestaltungsphase	13
Effizienzgewinne in der Entwicklungs- und Implementierungsphase	16
Nicht quantifizierter Nutzen	18
Flexibilität	20
Kostenanalyse	21
Figma-Lizenzkosten	21
Interne Kosten für die Bereitstellung von Figma ..	22
Zusammengefasste betriebswirtschaftliche Ergebnisse	24
Anhang A: Total Economic Impact	25
Anhang B: Schlussbemerkungen	26



INFORMATIONEN ZU FORRESTER CONSULTING

Forrester Consulting bietet unabhängige und objektive, auf Studien basierte Beratung, um Führungskräften in ihren Unternehmen zum Erfolg zu verhelfen. Weitere Informationen erhalten Sie unter forrester.com/consulting.

© Forrester Research, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Eine nicht genehmigte Weitergabe ist strengstens untersagt. Die Informationen basieren auf den besten verfügbaren Quellen. Die hier wiedergegebenen Meinungen spiegeln die aktuelle Einschätzung der Lage wider und können sich jederzeit ändern. Forrester®, Technographics®, Forrester Wave, RoleView, TechRadar und Total Economic Impact sind Marken von Forrester Research, Inc. Alle anderen Marken sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Zusammenfassung

Die kundenorientiertesten, innovativsten und am meisten bewunderten Unternehmen der Welt legen Wert auf gutes Design und investieren darin. Um von den Vorteilen des Designs zu profitieren, sind Unternehmen gefordert, es als Geschäftsdisziplin im gesamten Unternehmen anzuwenden. Designsysteme helfen Teams beim Skalieren guter Produktdesignentscheidungen und bei der Anwendung konsistenter Terminologie, Interaktionen und Designmuster von Produkt zu Produkt, um die Kundenerfahrung (Customer Experience, CX) zu verbessern. Figma bietet das erforderliche Toolkit für die Erstellung und Verwaltung eines Designsystems.

[Figma](#) ist eine webbasierte Designplattform, die Unternehmen in die Lage versetzt, besser gestaltete Produkte zu erstellen und diese schneller auf den Markt zu bringen. Die Plattform optimiert die Zusammenarbeit zwischen Designern und ihren Kollegen aus anderen Bereichen. Figma dient als „Single Source of Truth“ für den Designprozess und gibt den Anwendern die Möglichkeit, gemeinsam an Designdateien zu arbeiten, die immer auf dem neuesten Stand sind. Die Designsysteme in Figma ermöglichen es Designteams, die Regeln für die Asset-Erstellung zu standardisieren und zu bestimmen, um so eine markenübergreifende Konsistenz zu gewährleisten. Und schließlich verwendet Figma eine offene Community zur Bereitstellung von Plug-ins, mit denen Unternehmen die für ihr Geschäft erforderlichen Funktionen anpassen können.

Figma hat Forrester Consulting mit der Durchführung einer Studie zum Total Economic Impact™ (TEI) sowie mit der Untersuchung des potenziellen Return on Investment (ROI) beauftragt, den Unternehmen durch den Einsatz von Figma erzielen können.¹ Zweck dieser Studie ist es, den Lesern einen Bezugsrahmen an die Hand zu geben, mit dem sie die potenziellen finanziellen Auswirkungen von Figma auf ihr Unternehmen analysieren können.

Zum besseren Verständnis von Nutzen, Kosten und Risiken, die mit dieser Investition verbunden sind, befragte Forrester zwölf Entscheidungsträger in vier Unternehmen, die bereits über Erfahrungen mit Figma

WICHTIGE KENNZAHLEN



Return on Investment (ROI)

231 %



Kapitalwert (KW)

2,45 Mio. \$

verfügen. Für diese Studie hat Forrester die Erfahrungen der befragten Kunden aggregiert und die Ergebnisse in einem einzigen [Modellunternehmen](#) zusammengefasst.

Vor der Einführung von Figma verwendeten die betreffenden Kunden eine Kombination von Designtools zur Vereinfachung der Zusammenarbeit zwischen Designern, Entwicklern, Produktmanagern und Marketingfachleuten. Die Mitarbeiter hatten jedoch Probleme bei der Verwendung der verschiedenen Designtools, die nicht nahtlos miteinander kommunizieren konnten. Darüber hinaus hatten nicht alle Teams Zugriff auf dieselbe Software- und Hardwareplattform, was die Arbeitsabläufe verlangsamte, da die Designer während des gesamten Designzyklus PDF-Dateien herunterladen, erstellen und austauschten sowie Screenshots anfertigten.

Nach der Investition in Figma sparten die Kunden Millionen von Dollar durch die Einführung effizienter Arbeitsabläufe, Designsysteme und Plug-ins zur Automatisierung von Designaufgaben. Einer der Befragungsteilnehmer sagte, dass Figma dazu beigetragen hat, das Arbeitsergebnis viermal schneller zu erstellen als es mit einer Agentur möglich gewesen wäre. Einer der UX-Ingenieure fügte hinzu: „Mit Figma ist unsere Zusammenarbeit mit den anderen Teams jetzt fast in Echtzeit möglich und es sind einige Barrieren gefallen. Das bedeutet, dass wir schneller arbeiten und letztendlich unsere Projekte rascher vorantreiben können. Wir können Ideen [vom Konzept bis zur Marktreife] in einem Tempo umsetzen, das zuvor nicht möglich war.“

WESENTLICHE ERGEBNISSE

Quantifizierter Nutzen. Der quantifizierte Nutzen, angegeben als risikobereinigter Barwert, umfasst die folgenden Elemente:

- **Konsolidierung von Anbieterlizenzen.** Die befragten Figma-Kunden konnten durch die Konsolidierung mehrerer Verträge mit Anbietern, die sie zuvor für ihren Designprozess genutzt hatten, über einen Zeitraum von drei Jahren direkte Kosteneinsparungen von mehr als 740.000 US-Dollar erzielen. Da Figma zur Konsolidierung der Designprozesse beiträgt, haben die Unternehmen bei anstehenden Vertragsverlängerungen Produkte eliminiert.
- **Effizienzgewinne in der Problemstellungsphase.** Teams unterschiedlicher Standorte, die nicht in Echtzeit miteinander kommunizieren konnten, hatten Schwierigkeiten mit der effizienten Zusammenarbeit. Die Kollaborationsfunktionen von Figma erleichterten den Prozess der teamübergreifenden Kommunikation und verbesserten den Einfluss des Designs innerhalb eines Unternehmens, wodurch die Effizienz in der Problemstellungsphase um 10 % gesteigert wurde.

„Wir betrachten Figma nicht nur als Werkzeug, sondern eher als Plattform. Figma ist ein Ableger unserer DevOps-Plattform, mit der wir auf Designs zugreifen und bestimmte Elemente, Stile und Komponenten abrufen können. Es bietet uns so ziemlich alles, was wir brauchen.“

– Hauptverantwortlicher für die Softwareentwicklung, High-tech-Unternehmen

Effizienzgewinne in der Ideenfindungs- und Gestaltungsphase. Mit Figma sind Designteams besser in der Lage, konsistent die richtige Schriftart, die richtigen Farben und die richtigen Assets für unterschiedliche Erfahrungen zu verwenden. Das Designsystem erspart den Teams Tausende von Arbeitsstunden, die sie zuvor mit der Pflege von Asset Repositories und der Durchführung sich wiederholender, aber notwendiger Aufgaben verbracht haben. Darüber hinaus konnten die Teams durch die Erstellung vorgefertigter Seitenvorlagen mehr als 50 % ihrer Designzeit einsparen. Den Befragten zufolge sind die betriebswirtschaftlichen Auswirkungen dieser Funktionen in der Ideenfindungs- und Erstellungsphase am größten, wodurch der Prozess um 60 % optimiert wird. Nach Angaben einer Führungskraft des befragten Hightech-Unternehmens bedeutet dies jährliche Einsparungen von mehr als 10 Millionen US-Dollar.

- **Effizienzgewinne in der Entwicklungs- und Implementierungsphase.** Die Designteams änderten ihre Arbeitsabläufe, um die Entwickler früher einzubeziehen, und sparten so Zeit beim Schreiben langwieriger Designspezifikationen. Jetzt können Entwickler technische Herausforderungen frühzeitig erkennen, den Projektverlauf nachvollziehen und einen ersten Entwurf des Prototyps sehen. Die Entwicklungsteams beschrieben, dass es ihnen möglich sei, Funktionen zu automatisieren, indem sie vorhandene Plugins nutzen oder Code erstellen, der genau auf die Bedürfnisse ihres Unternehmens zugeschnitten ist. Die Entwicklungsteams konnten so einen Produktivitätsgewinn von 30 % in der Entwicklungs- und Implementierungsphase verzeichnen.

Nicht quantifizierter Nutzen. Der für diese Studie nicht quantifizierte Nutzen umfasst die folgenden Elemente:

- **Kürzere Markteinführungszeiten.** Ein Entscheidungsträger des befragten Fertigungsunternehmens beschrieb, wie er Projekte mit Figma intern viermal schneller abwickelt als mit einer Agentur. Das UX-Team des besagten Unternehmens konnte seinen Designzyklus verkürzen, da sich alle Tools und Projektdateien in demselben Ökosystem befinden.
- **Senkung der Agenturausgaben.** Unternehmen, die früher auf Kreativfirmen angewiesen waren, haben ihre Ausgaben für Agenturen um 50 % bis 90 % gesenkt. Durch den Einsatz von Figma konnten die Arbeitszeit der Mitarbeiter optimiert und die erforderliche Konsistenz und Kontrolle gewährleistet werden, um bei Bedarf externe Dienstleister zu beauftragen.
- **Reduzierung der menschlichen Fehler und Verbesserung der Produktqualität.** Figma optimiert die Designprozesse, indem es die Anzahl der Schritte und damit das Potenzial für menschliche Fehler reduziert. Die befragten Unternehmen beschrieben die Vorteile von Figma für ihr Geschäft, die es ihnen ermöglichten, eine durchdachte, gut konzipierte Software anstelle eines minimal funktionsfähigen Produkts zu veröffentlichen.
- **Mehr Zeit für Innovation und hochwertige Arbeit.** Dank Figma haben Designer Zeit für die Lösung von Kundenproblemen, anstatt sich mit der Suche nach Dateien und freigegebenen Schriftgrößen zu beschäftigen.
- **Stärkere Mitarbeiterbindung.** Figma hat die Arbeitsweise und die Zusammenarbeit von Designteams verändert und die Erfahrungen der Mitarbeiter verbessert. Ein Design Ops Manager sagte, dass Figma dazu beigetragen hat, die äußerst begehrten UX-Designer an das Unternehmen zu binden.

- **Frühere Einbeziehung der Führungskräfte.**
Die kollaborative Arbeitsfläche von Figma ermöglicht es den Führungskräften, Projektdateien direkt einzusehen und den Prototyp selbst kennenzulernen, anstatt wichtige Entscheidungen auf der Grundlage einer PNG-Datei oder eines Drahtmodells zu treffen. Durch die frühzeitige Einbindung der Führungskräfte konnten späte Änderungen vermieden werden.

„Der Einsatz von Figma hat sich absolut positiv auf unsere Kundenbindung ausgewirkt. Im Kern sind wir ein Plattformunternehmen, aber wir haben so viele verschiedene Geschäftsbereiche, die so viele verschiedene Produkte entwickeln – Hunderte von Produkten, die auf unserer Plattform laufen. Immer mehr Kunden beziehen eine Vielzahl von Produkten, die nahtlos zusammenarbeiten müssen, nicht nur aus technischer Sicht, sondern auch aus Sicht der Benutzerfreundlichkeit.“

*Senior Design-Programmmanager,
Hightech-Unternehmen*

- **Die internen Kosten für die Bereitstellung von Figma beliefen sich über einen Zeitraum von drei Jahren auf insgesamt 658.000 US-Dollar.**
Der Projektleiter verbrachte sechs Monate mit der Planung und Umsetzung der Figma-Governance und des Rollout-Plans. Acht Arbeitsgruppenleiter arbeiteten sechs Monate lang zu 20 % ihrer Zeit an der Figma-Bereitstellung. Schließlich absolvierten 300 Lizenzinhaber eine 16-stündige Schulung.

Die Kundenbefragungen und die Finanzanalyse ergaben, dass ein Modellunternehmen über einen Zeitraum von drei Jahren einen Nutzen von 3,51 Mio. US-Dollar und Kosten von 1,06 Mio. US-Dollar erzielt, was einen Kapitalwert (KW) von 2,45 Mio. US-Dollar und einen ROI von 231 % ergibt.

Kosten. Die risikobereinigten barwertigen Kosten umfassen:

- **Figma-Lizenzen für 300 Editoren kosten 402.000 US-Dollar über drei Jahre.** Bei der Erstellung des Finanzmodells ging Forrester von einem Listenpreis von 540 US-Dollar pro Jahr für eine Editor-Lizenz aus.



ROI
231 %

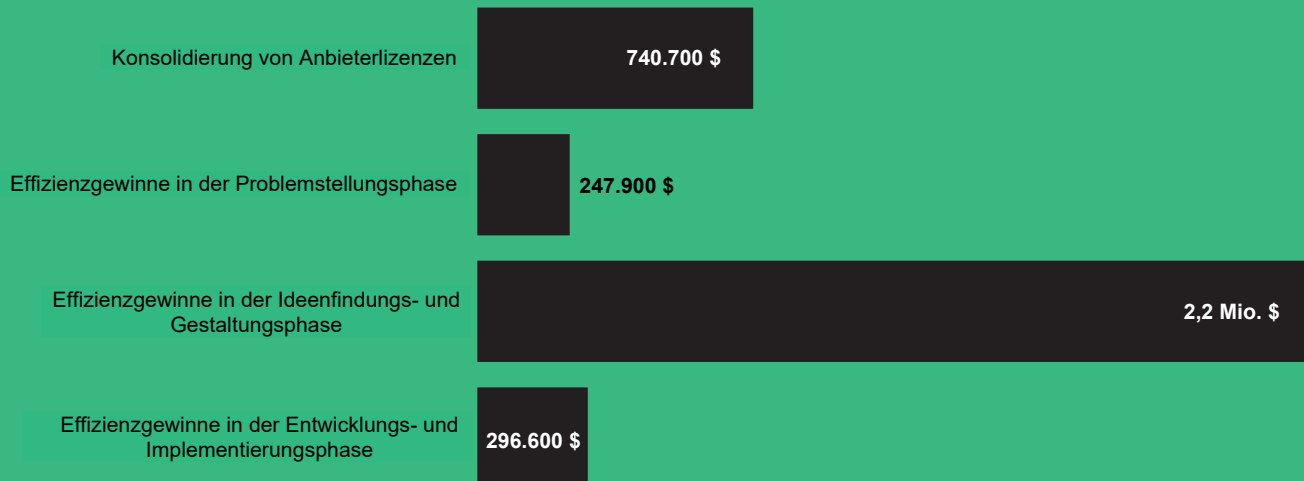


NUTZEN (BW)
3,52 Mio. \$



KAPITALWERT
2,46 Mio. \$

Nutzen (über drei Jahre)



„Allein um unseren Designprozess und Arbeitsablauf in Gang zu bringen, haben wir für vier oder fünf verschiedene Dienstleistungen bezahlt. Figma hat diese Dinge standardmäßig zur Verfügung gestellt, was für uns ein enormer Gewinn war.“

– UX-Designer, Hightech-Unternehmen

TEI-BEZUGSRAHMEN UND -METHODIK

Aus den in der Befragung erfassten Daten hat Forrester einen Bezugsrahmen zum Total Economic Impact™ für Unternehmen erstellt, die eine Investition in Figma in Erwägung ziehen.

Dieser Bezugsrahmen dient dazu, Kosten, Nutzen, Flexibilität und Risikofaktoren zu ermitteln, die für die Investitionsentscheidung von Bedeutung sind. Dabei verfolgte Forrester einen mehrstufigen Ansatz zur Bestimmung der Auswirkungen, die Figma potenziell für ein Unternehmen hat.

ANGABEN

Unsere Leser werden auf Folgendes hingewiesen:

Diese Studie wurde von Figma in Auftrag gegeben und von Forrester Consulting durchgeführt. Sie ist nicht als Wettbewerbsanalyse zu verstehen.

Forrester äußert hierin keine Vermutungen über den potenziellen ROI, den andere Organisationen mit Figma erzielen werden. Forrester empfiehlt den Lesern deshalb dringend, mithilfe des in der Studie dargelegten Bezugsrahmens eigene Prognosen zu erstellen, um die Angemessenheit einer Investition in Figma zu ermitteln.

Figma hat alles überprüft und Forrester Feedback gegeben, Forrester behält sich jedoch die redaktionelle Kontrolle über die Studie und ihre Ergebnisse vor und lehnt Änderungen an der Studie ab, die den Erkenntnissen von Forrester widersprechen oder die Bedeutung der Studie verfälschen würden.

Figma hat die Namen der Kunden für die Befragungen zur Verfügung gestellt, hat aber nicht an den Befragungen teilgenommen.



DUE DILIGENCE

Befragung von Figma-Stakeholdern und Forrester-Analysten zur Erhebung von Daten zur Figma-Plattform.



KUNDENBEFRAGUNGEN

Befragung von zwölf Entscheidungsträgern von vier Unternehmen, die bereits über Erfahrungen mit Figma verfügen, um Daten zu Kosten, Nutzen und Risiken zu erhalten.



MODELLUNTERNEHMEN

Es wurde ein Modellunternehmen basierend auf den Eigenschaften der befragten Unternehmen entworfen.



FINANZMODELLRAHMEN

Anhand der TEI-Methodik wurde ein für die Befragung repräsentatives Finanzmodell erstellt und auf der Grundlage der Themen und Belange der befragten Unternehmen risikobereinigt.



FALLSTUDIE

Vier fundamentale Elemente des Total Economic Impact bilden die Grundlage für die Modellierung der Investitionsauswirkungen: Nutzen, Kosten, Flexibilität und Risiken. Dank der zunehmend ausgereiften Lösungen für ROI-Analysen in Bezug auf IT-Investitionen liefert die Methodik des Total Economic Impact von Forrester ein umfassendes Bild der finanziellen Gesamtauswirkung von Kaufentscheidungen. Weitere Informationen zur TEI-Methodik finden Sie in Anhang A.

Die Figma-Plattform Customer Journey

■ Beweggründe für die Investition in Figma

Befragte Unternehmen				
Branche	Umsatz	Befragte Person	Gesamtzahl der Mitarbeiter	Gesamtzahl der bezahlten Nutzer
Hightech	143 Mrd. \$	Leitender UX-Designer Senior UX-Designer Senior Designer Leitender Designmanager Geschäftsführer UX-Ingenieur Hauptverantwortlicher für die Softwareentwicklung Chefdesigner	166.000	3.500
Fertigungsunternehmen	19,1 Mrd. \$	Weltweiter Leiter UX	46.000	50 bis 75
Fachdienstleistungen	4,5 Mrd. \$	Senior Design-Programmmanger	12.500	317
Finanzdienstleistungen	4,5 Mrd. \$	Senior UX-Designer Leitender UX-Designer	50.000	>3.000

ZENTRALE HERAUSFORDERUNGEN

Die Befragten hatten mit ähnlichen Herausforderungen zu kämpfen, unter anderem:

- **Unterschiedliche Technologieplattformen verursachten Chaos und führten zu Fehlern bei der Versionskontrolle.** Nicht alle an einem Design-Workflow Beteiligten verfügen über die gleichen Softwareanwendungen, verwenden die gleiche Version oder nutzen die gleiche Computerplattform. Als Workaround erstellten Mitarbeiter zur effizienten Gestaltung ihrer Arbeit ihre eigenen persönlichen Systeme mit Komponenten, Bibliotheken und Werkzeugen. Dies führte zu Problemen, wenn Projektmitglieder Dateien gemeinsam nutzten, da nicht alle mit einem einzigen Designsystem arbeiteten. Der leitende Designmanager sagte: „Es war fast so, als wäre man selbst Entwickler. Ich bekam den Code, wusste aber nicht, welche Pakete er enthielt, was für mich persönlich sehr frustrierend war. Der erste große Fortschritt war, dass wir eine URL hatten, die als alleinige zuverlässige Datenquelle diente.“ Figma vereinfachte die Dateifreigabe, indem es den Teams erlaubte, Dateien per Link in einem Chat auszutauschen, wodurch die Notwendigkeit entfiel, dieselbe Technologie zu verwenden. Dieser URL-Link führt die Teams zum Figma-Arbeitsbereich, in dem die aktuellste Arbeit zentral gespeichert ist, wodurch Fehler bei der Versionskontrolle vermieden werden.
- **Upgrades älterer Produkte führten zu fehlerhaften Plug-ins.** Die Befragungsteilnehmer beschrieben wiederholt Probleme mit dem Zusammenspiel ihrer Prototyping- und Designtools. Die Designer verwendeten Plug-ins für wichtige Funktionen wie die Kommunikation zwischen älteren Tools. Der Senior Programmmanager beschrieb die enormen Anstrengungen, die unternommen werden mussten, um alle Mitarbeiter auf die gleiche Version des Toolsets zu bringen, und die Probleme, die der Upgrade-Prozess verursachte: „Jedes Mal, wenn wir unsere [Design-tools] aktualisierten, gingen Dinge schief, Plug-ins funktionierten nicht mehr, [und] unser Designsystem hatte Schwierigkeiten. Das war ein Riesenproblem.“

- **Unstimmigkeiten zwischen Design und Technik führten zu Reibungen.** In Bezug auf die Probleme, mit denen sich sein Team konfrontiert sah, sagte der Hauptverantwortliche für die Softwareentwicklung: „Design und Technik waren zwei verschiedene Disziplinen, die nicht die gleiche Sprache verwendeten, um zu erklären, wie eine App funktionieren oder wie die UX aussehen sollte. Eine Menge Dinge gingen da verloren.“ Er fuhr fort: „Manchmal warfen die Teams die Designspezifikationen über den Haufen in der Hoffnung, dass die Techniker sie in Ordnung bringen würden.“ Figma bot die Möglichkeit, Brücken zwischen Designern und Entwicklern zu schlagen, indem es sie zu einem früheren Zeitpunkt im Prozess zusammenbrachte, so dass beide Gruppen die Historie, den Kontext und die Absicht hinter der Entstehung des Projekts verstehen konnten.
- **Sicherheitsprotokolle blockierten Kollaborationsfunktionen älterer Tools.**
Die Designer des Finanzdienstleistungsunternehmens beschrieben, dass Sicherheitsprotokolle die cloudbasierte Dateifreigabefunktionalität zwischen früheren Lösungen als gefährlich einstufen. Dadurch waren die Nutzer gezwungen, manuelle, zeitaufwendige Workarounds zu erstellen, mit denen sie Dateien herunterladen, erfassen und gemeinsam nutzen konnten. Der Senior UX-Designer sagte: „Figma hat alle Sicherheitsüberprüfungen mit Bravour bestanden. Die Möglichkeit, Dateien intern und extern über ein und dasselbe Tool auszutauschen, ohne große Umwege zu machen oder PDFs mit Wasserzeichen zu erstellen, ist ein großer Vorteil für unseren Arbeitsablauf.“

LÖSUNGSANFORDERUNGEN/ INVESTITIONSZIELE

Die befragten Unternehmen suchten nach einer Lösung mit folgendem Leistungsspektrum:

„Vor der Einführung von Figma sah es bei uns ziemlich chaotisch aus. Wir arbeiteten mit [Designtool-Dateien] und flachen Dateien. Zwei oder drei Designer arbeiteten an einer flachen Datei und reichten sie per E-Mail oder über einen gemeinsamen Server weiter. Die Dateien waren abhängig von [Designtool-Plattform]-Plug-ins, die vielfach nicht funktionierten. Die nativen Funktionen in Figma haben diesen Prozess enorm verbessert.“

Leitender UX-Designer, Finanzdienstleistungsunternehmen

- Möglichkeit zur nativen Zusammenarbeit, ohne Abhängigkeit von externen Plug-ins
- Gute Funktionsfähigkeit unabhängig vom Betriebssystem
- Berücksichtigung der neuesten Sicherheitsprotokolle
- Weniger Fehler und defekte Plug-ins aufgrund von Upgrades
- Keine Notwendigkeit zur Pflege mehrerer Tools, aber Bereitstellung der meisten Funktionen, die Design- und Entwicklungsteams benötigen
- Möglichkeit zur Erstellung benutzerdefinierter Plug-ins zur Unterstützung der individuellen Geschäftsanforderungen

MODELLUNTERNEHMEN

Basierend auf den Befragungen erstellte Forrester einen Bezugsrahmen zum Total Economic Impact, ein Modellunternehmen und eine ROI-Analyse für die

Bereiche, in denen die finanziellen Auswirkungen zutage treten. Das Modellunternehmen ist repräsentativ für die Antworten der zwölf von Forrester Befragten aus vier Organisationen und dient der Darstellung der zusammengefassten finanziellen Analyse im nächsten Abschnitt. Die Eigenschaften des Modellunternehmens sind nachfolgend aufgelistet.

Beschreibung des Modellunternehmens. Dieses weltweit tätige, milliardenschwere Business-to-Business-to-Consumer-Unternehmen bietet Produkte an, die über den Einzelhandel an die Verbraucher vertrieben werden. Das Unternehmen nutzt seine digitalen Kanäle, um den Verbrauchern erstklassige Erlebnisse zu bieten und eine dauerhafte Beziehung zu ihnen aufzubauen. Das Unternehmen betreut mehr als 30 Marken und ist weltweit tätig.

Wie sieht ein Projekt aus? Der Umfang eines Projekts ist je nach Größe und Dauer unterschiedlich. In der Vergangenheit arbeiteten Designer an einzelnen, intensiven Projekten wie der Neugestaltung einer Website oder einer App. Heute arbeiten viele Unternehmen in agilen Produktteams und binden die kontinuierliche Weiterentwicklung des Produkts ein, die die Behebung von UX-Problemen und die Schaffung völlig neuer Erfahrungen beinhalten kann.

Für die Erstellung eines konsistenten Modells ging Forrester von den folgenden Annahmen aus:

- **Projektdefinition:** Das Modell geht von durchschnittlich vielen kleinen, kurzen Projekten und zwei umfangreichen, ein Jahr dauernden großen Plattform-Neugestaltungen aus.
- **Eigenschaften des Designteams:** Das Designteam, zu dem unter anderem Interaktions-, UX- und visuelle Designer und Mitarbeiter aus DesignOps, Forschung und Contentstrategie gehören, zählt 300 Mitglieder, die in kleineren Projektteams arbeiten. Der Umfang und das Ausmaß der Arbeiten bestimmen, wie viele zusätzliche Mitarbeiter für jedes Projekt benötigt werden.
- **Größe des Projektteams:** Jedes Projekt umfasst einen Design-, einen Produkt- und einen technischen Leiter, die in jeder Phase des Projekts stark involviert sind. Ein Projekt wie die Neugestaltung einer Plattform kann beispielsweise ein Team von 20 Personen erfordern, während für eine Aktualisierung des Quellcodes einer mobilen Anwendung ein Designer und ein Entwickler ausreichen. Das Modell geht von einem Durchschnitt der Gesamtsumme der jährlichen Projekte aus.

Grundlegende Annahmen

- **weltweit tätiges B2B2C-Unternehmen**
- **30 betreute Marken**
- **mehrere Kurzprojekte und 2 Großprojekte pro Jahr**

„Allein die Tatsache, dass die Mitarbeiter nichts mehr hochladen müssen und sofort auf Dateien zugreifen können, ist ein Unterschied wie Tag und Nacht. Zuvor waren sie darauf angewiesen, eine E-Mail zu senden und zu hoffen, dass ein Designer eine Änderung vornehmen oder irgendwo eine Notiz hinzufügen würde. Es gibt so viele neue Prozesse, die wir dank der Konnektivität des Tools abschaffen, verfeinern oder neu erstellen konnten.“

Senior UX-Designer, Finanzdienstleistungsunternehmen

Nutzenanalyse

■ Daten zum quantifizierten Nutzen, angewendet auf das Modellunternehmen

Gesamtnutzen						
Ref.	Nutzen	Jahr 1	Jahr 2	Jahr 3	Gesamt-wert	Barwert
Atr	Konsolidierung von Anbieterlizenzen	219.375 \$	315.563 \$	373.275 \$	908.213 \$	740.674 \$
Btr	Effizienzgewinne in der Problemstellungsphase	31.104 \$	124.416 \$	155.520 \$	311.040 \$	247.944 \$
Ctr	Effizienzgewinne in der Ideenfindungs- und Gestaltungsphase	279.936 \$	1.119.744 \$	1.399.680 \$	2.799.360 \$	2.231.496 \$
Dtr	Effizienzgewinne in der Entwicklungs- und Implementierungsphase	46.656 \$	116.640 \$	209.952 \$	373.248 \$	296.551 \$
	Gesamtnutzen (risikobereinigt)	577.071 \$	1.676.363 \$	2.138.427 \$	4.391.861 \$	3.516.665 \$

KONSOLIDIERUNG VON ANBIETERLIZENZEN

Fakten und Daten. Die befragten Figma-Kunden erfuhr direkte Kosteneinsparungen durch die Konsolidierung mehrerer Verträge mit zuvor genutzten Anbietern. Die Befragten gaben an, dass sie separate Tools für Design, Dateifreigabe, Kollaboration und Prototyping kauften. Die webbasierte Plattform von Figma integriert alle von Designern benötigten Tools, mit denen sie die einzelnen Phasen des Projektdesignzyklus abwickeln können. Die befragten Figma-Kunden waren nicht mehr auf mehrere Lösungen angewiesen. Sie konnten sich von redundanten Tools trennen und so Lizenzkosten sparen. Hierzu einer der leitenden UX-Designer: „Einer der größten Pluspunkte war, dass wir mehrere Produkte auf ein einziges konsolidieren konnten. Die Möglichkeit, alles in einem Tool zu konsolidieren und in einem einzigen Ökosystem zu betreiben, hat für uns großen Sinn gemacht.“

Modellerstellung und Annahmen. Forrester geht für das Modellunternehmen von den folgenden Annahmen aus:

- Das Unternehmen zahlte 655 US-Dollar pro Nutzer für eine Kombination aus Design- und Prototyping-Tools.

- Vor der Einführung von Figma musste das Unternehmen für eine zusätzliche, separate Suite von Designtools bezahlen.
- 300 Nutzer arbeiteten mit den alten Lösungen.
- Die alten Designtools genügten den Anforderungen für das Prototyping nicht, so dass das Unternehmen gezwungen war, jedes Jahr eine weitere Softwarelizenz für 30.000 US-Dollar zu erwerben.
- Zwei Faktoren beeinflussen die Geschwindigkeit, mit der Unternehmen Lizenzersparungen erzielen können:
 - Die Laufzeit der Altverträge und der Zeitpunkt, zu dem ihre Verlängerung ansteht.
 - Die Akzeptanzrate von Figma innerhalb der Organisation und die Nutzung aller Funktionen der Plattform.

Risiken. Die Konsolidierung von Anbieterlizenzen hängt von den folgenden Faktoren ab:

- Der Anzahl der bisher in einem Unternehmen verwendeten Legacy-Tools
- Der Geschwindigkeit, mit der die früheren Tools außer Betrieb genommen werden

„Allein um unseren Designprozess und Arbeitsablauf in Gang zu bringen, haben wir für vier oder fünf verschiedene Dienstleistungen bezahlt. Figma hat diese Dinge standardmäßig zur Verfügung gestellt, was für uns ein enormer Gewinn war.“

Senior Designer, Hightech-Unternehmen

- Der Anzahl der Nutzer
- Wie schnell Figma akzeptiert und optimal genutzt wird

Ergebnisse. Zur Berücksichtigung dieser Risiken hat Forrester diesen Nutzen um 10 % nach unten korrigiert, was über drei Jahre einen risikobereinigten Gesamtwert (abgezinst mit 10 %) von 741.000 US-Dollar ergibt.

Konsolidierung von Anbieterlizenzen					
Ref.	Messgröße	Quelle	Jahr 1	Jahr 2	Jahr 3
A1	Vermiedene Kosten früherer Designsysteme (Plattformen)	Befragung	655 \$	655 \$	655 \$
A2	Vermiedene Kosten früherer Designsysteme (reine Designtools)	Befragung	770 \$	770 \$	770 \$
A3	Anzahl der bezahlten Nutzer	Annahme	300	300	300
A4	Alte Prototyping-Lösung	Befragung	30.000 \$	30.000 \$	30.000 \$
A5	Prozentualer Abbau von Lizenzen	Annahme	50 %	75 %	90 %
At	Konsolidierung von Anbieterlizenzen	$((A1+A2)*A3)*A5+A4$	243.750 \$	350.625 \$	414.750 \$
	Risikobereinigung	↓ 10 %			
Atr	Konsolidierung von Anbieterlizenzen (risikobereinigt)		219.375 \$	315.563 \$	373.275 \$
Gesamtwert über drei Jahre: 908.213 \$			Dreijahresbarwert: 740.674 \$		

EFFIZIENZGEWINNE IN DER PROBLEMSTELLUNGSPHASE

Fakten und Daten. Die Problemstellungsphase bildet die Grundlage des Designprozesses. Dabei ermitteln und definieren Unternehmen die Bedürfnisse und Motivationen potenzieller Kunden. In dieser Phase einigen sich die Teams auf ein gemeinsames Verständnis des Problems, das sie im Rahmen des Designprozesses lösen wollen. Design-

forscher, Produktmanager, UX-Designer und betriebswirtschaftliche Stakeholder spielen eine wichtige Rolle bei der Definition der Kundenbedürfnisse.

Vor der Einführung von Figma nutzten die Unternehmen Präsenz-Workshops und mühsame, ineffiziente Dateifreigabeverfahren, um Gedanken und Ideen auszutauschen. Figma ermöglicht eine effektive Zusammenarbeit zwischen räumlich getrennten Teams, die nicht in Echtzeit miteinander kommunizieren können.

Die Erleichterung der teamübergreifenden Kommunikation hat dazu beigetragen, die Rolle des Designs im Fachdienstleistungsunternehmen eines Senior Design-Programmanagers aufzuwerten. Er legte dar, dass das Design jetzt einen wichtigen Platz im Unternehmen einnimmt: „Design wird nicht mehr ausgeklammert, um Dinge erst im Nachhinein zu entdecken. Das Designteam ist ganz vorne mit dabei und leistet visionäre Arbeit und Forschung, die in die Produkt-Roadmap einfließt.“

Modellerstellung und Annahmen. Basierend auf den Kundenbefragungen geht Forrester von den folgenden Annahmen aus:

- Im Durchschnitt nehmen 10 Teammitglieder an der Problemstellungsphase teil, darunter Produkt-, Technik- und Designleiter sowie weitere Design- und Produktmanager, betriebswirtschaftliche Stakeholder und Designforscher.
- Das Modellunternehmen führt jährlich durchschnittlich 30 kurzfristige Aktualisierungen und zwei längerfristige, tiefgreifende Projekte durch.
- Der durchschnittliche Lohn für die 10 Teammitglieder, die an dieser Phase teilnehmen, beträgt je 72 US-Dollar pro Stunde inkl. aller Nebenkosten.

„Der besondere Reiz von Figma besteht darin, dass man jemandem eine URL geben kann, damit er sich das erstellte Werk ansehen und sogar einen Prototyp erleben kann. Figma hat definitiv den iterativen Design- und Researchteil des Workflows verbessert, und das beschleunigt die Schritte rund um den Einkauf oder die Freigabe.“

Chefdesigner, Hightech-Unternehmen

- Durch Figma konnte in der Problemstellungsphase eine Zeitersparnis von 10 % für die Teammitglieder erreicht werden.
- Als Best Practice geht Forrester davon aus, dass die Mitarbeiter, die an der Problemstellungsphase teilnehmen, 50 % der eingesparten Stunden in produktive Arbeitszeit umwandeln.
- Während immer mehr Mitarbeiter Figma für die Zusammenarbeit nutzen, steigt der gewonnene Wert durch die Zeitersparnis von 20 % auf 90 %.

„Bei der Nutzerforschung, den Gesprächen und dem Export von Spezifikationen oder Assets sind oft 5, 10, 15 oder mehr Personen in den Prozess involviert. Da alle an einem Ort zusammenarbeiten, geht alles sehr viel schneller.“

Leitender UX-Designer, Finanzdienstleistungsunternehmen

Risiken. Die Effizienzgewinne in der Problemstellungsphase hängen von den folgenden Faktoren ab:

- Der Anzahl der an jedem Projekt beteiligten Teammitglieder
- Der Anzahl und Dauer der Projekte in dieser Phase
- Wie schnell Teams mit der Nutzung von Figma beginnen

Ergebnisse. Zur Berücksichtigung dieser Risiken hat Forrester diesen Nutzen um 10 % nach unten korrigiert, was über drei Jahre einen risikobereinigten Gesamtbarwert (BW) von fast 248.000 US-Dollar ergibt.

Effizienzgewinne in der Problemstellungsphase

Ref.	Messgröße	Quelle	Jahr 1	Jahr 2	Jahr 3
B1	Durchschnittliche Anzahl der Projektteammitglieder	Annahme	10	10	10
B2	Durchschnittliche Anzahl von Projekten pro Jahr	Annahme	30	30	30
B3	Durchschnittliche Projektdauer in der Problemstellungsphase (Stunden)	4 Wochen * 40 Stunden pro Woche	160	160	160
B4	Durchschnittlicher Stundenlohn der Projektteammitglieder inkl. aller Nebenkosten	Annahme	72 \$	72 \$	72 \$
B5	Prozentuale Zeitersparnis durch Figma in der Problemstellungsphase	Annahme	10 %	10 %	10 %
B6	Produktivitätsrückgewinnung	Forrester Best Practice	50 %	50 %	50 %
B7	Prozentsatz des jährlich gewonnenen Werts	Annahme	20 %	80 %	100 %
Bt	Effizienzgewinne in der Problemstellungsphase	$(B1 \cdot B2 \cdot B3 \cdot B4) \cdot B5 \cdot B6 \cdot B7$	34.560 \$	138.240 \$	172.800 \$
	Risikobereinigung	↓10 %			
Btr	Effizienzgewinne in der Problemstellungsphase (risikobereinigt)		31.104 \$	124.416 \$	155.520 \$
Gesamtwert über drei Jahre: 311.040 \$			Dreijahresbarwert: 247.944 \$		

EFFIZIENZGEWINNE IN DER IDEENFINDUNGS- UND GESTALTUNGSPHASE

Fakten und Daten. Den Befragten zufolge entfaltet Figma seine größte Wirkung auf das Unternehmen in der Ideenfindungs- und Erstellungsphase. Mit Figma können Designteams bei der Zusammenarbeit mehrerer Designer konsistent die richtige Typografie und die richtigen Farben und Assets verwenden. Das Designsystem erspart den Teams Tausende von Arbeitsstunden, die sie zuvor mit der Ausführung sich wiederholender (jedoch notwendiger) Aufgaben verbracht haben. Der Senior Design-Programmmanger des befragten Fachdienstleistungsunternehmens erklärte: „In der Vergangenheit musste ein Designer bei der Erstellung eines ersten Entwurfs herausfinden, welche Komponenten verfügbar waren und wo sich diese befanden. Dazu musste er zahllose Gespräche führen, um eine Komponente bei einem anderen Team zu finden, das möglicherweise keine Bibliothek hatte, sondern nur einen früheren Entwurf, der die

gewünschte Komponente enthielt. Es war ein Albtraum, und jetzt ist das alles vorbei.“

Alle Umfrageteilnehmer konnten Beispiele nennen, in denen Figma Effizienzsteigerungen in der Ideenfindungs- und Erstellungsphase ermöglichte, wie etwa die folgenden:

- **Verschafft Teams einen Vorsprung bei der Asset-Erstellung.** Anstatt Symbole und Seitenvorlagen jedes Mal von Grund auf neu zu erstellen, konnten Designer mit Figma Designsysteme und entsprechende Seitenvorlagen erstellen. Der Senior Design-Programmmanger erklärte, wie sein Team es schaffte, mehr als 50 % seiner Designzeit einzusparen: „Anstatt eine Seite mit 10 Komponenten zu gestalten, haben wir diese Seite mit Hilfe von Seitenvorlagen schon vorgefertigt. Wir stehen also schon am ersten Tag an der Mittellinie und müssen uns nicht erst von unserem eigenen Strafraum aus vorkämpfen.“

- **Bietet einen operativen Rahmen für DesignOps.** Es ist nicht mehr die Aufgabe der Design-Operations-Teams, die neuesten Dateiaktualisierungen herunterzuladen. Dank Figma können Teams für Designsysteme automatisch aktualisierte Assets veröffentlichen und Designsysteme aktualisieren.
- **Ersetzt herkömmliche Präsentationstools.** Die Befragten nutzten Figma zur direkten Präsentation ihrer Designs, ohne dafür auf PowerPoint oder andere Präsentationsprogramme zurückzugreifen. Designer können mit ein und demselben Tool Prototypen entwerfen, grafisch ausgearbeitete Designvarianten erstellen, Designs weitergeben und sie den Stakeholdern präsentieren. Der Hauptverantwortliche für die Softwareentwicklung berichtete, dass die Meetings in seinem Unternehmen interaktiver geworden sind: „Da wir einem Referenten live folgen können, haben wir die Möglichkeit, schnell in das Design einzutauchen, anstatt nur herkömmliche Folien zu zeigen.“

„Es ist fast so, als würde man im Sprintmodus arbeiten, bei dem alle im selben Gebäude auf dieselbe Sache konzentriert sind. Figma bietet die Möglichkeit, dies in großem Maßstab zu tun.“

UX-Ingenieur, Hightech-Unternehmen

- **Bringt verteilte Teams nahezu in Echtzeit zusammen.** Teams, die nicht in Echtzeit zusammenarbeiten können, profitieren von der Möglichkeit, asynchron zusammenzuarbeiten. Auf diese Weise können Designer den Verlauf und den

Fortschritt eines Projekts einsehen und Kommentare abgeben, ohne befürchten zu müssen, die Datei zu beschädigen. Der Chefdesigner des Hightech-Unternehmens sagte dazu: „Ob es sich um Forschung, Technik oder Marketing handelt, die Möglichkeit zur frühzeitigen Zusammenarbeit in Figma bedeutet, dass es weniger Fragen und Bemerkungen gibt wie ‚Warum haben Sie nicht daran gedacht?‘ oder ‚Diesen Schritt haben wir vergessen‘ oder ‚An diese technische Herausforderung haben wir nicht gedacht‘. Da wir die Mitarbeiter über eine URL früher in den Designprozess einbinden können, beschleunigt dies die Zusammenarbeit und den Freigabeprozess.“

Modellerstellung und Annahmen. Basierend auf den Kundenbefragungen geht Forrester von den folgenden Annahmen aus:

„Früher haben wir drei verschiedene Kollaborationstools verwendet, und das war nicht sehr einfach zu bewerkstelligen. Der Grundpfeiler von Figma ist die Zusammenarbeit. Die Funktion zur gemeinsamen Nutzung der Figma-Bibliothek ist wirklich erstklassig. Alles bleibt auf dem neuesten Stand, und es funktioniert besser. Es funktioniert nahtlos. Es funktioniert einfach.“

Senior Designmanager, Fachdienstleistungsunternehmen

- Im Durchschnitt nehmen 12 Teammitglieder an der Ideenfindungs- und Gestaltungsphase teil. Zu diesen Mitarbeitern gehören häufig Produkt-, Technik- und Designleiter sowie weitere Design-

ner, Produktmanager, betriebswirtschaftliche Stakeholder, Juristen, Content-Strategen und UX-Autoren.

- Die durchschnittliche Zahl der Projekte, die sowohl kurzfristige Upgradearbeiten als auch langwierige, eingehende Projekte umfasst, liegt bei 30 pro Jahr.
- Der durchschnittliche Lohn für jedes der 12 Teammitglieder, die an dieser Phase teilnehmen, beträgt 72 US-Dollar pro Stunde inkl. aller Nebenkosten.
- Figma führte in der Ideenfindungs- und Gestaltungsphase zu einer Zeitersparnis von 60 % für die Teammitglieder.
- Die Mitarbeiter, die an der Ideenfindungs- und Gestaltungsphase teilnehmen, setzen i. d. R. 50 % der eingesparten Stunden in produktive Arbeitszeit um.
- Je mehr Mitarbeiter Figma einsetzen, desto mehr werden die Designsysteme standardisiert und Plug-ins zur Automatisierung von Aktualisierungen eingesetzt, so dass der Prozentsatz des gewonnenen Werts von 20 % auf 90 % steigen kann.

Risiken. Effizienzgewinne in der Ideenfindungs- und Gestaltungsphase hängen von den folgenden Faktoren ab:

- Der Anzahl der an jedem Projekt beteiligten Teammitglieder
- Der Anzahl und Dauer der Projekte in dieser Phase
- Wie schnell Teams mit der Nutzung von Figma beginnen

Ergebnisse. Zur Berücksichtigung dieser Risiken hat Forrester diesen Nutzen um 10 % nach unten korrigiert, was über drei Jahre einen risikobereinigten Gesamtbarwert (BW) von 2,2 Mio. US-Dollar ergibt.

„Die Wartung unseres Designsystems mit mehr als 10.000 Komponenten kostete früher Millionen. Mit einem Plug-in von Figma eliminieren wir die manuelle Arbeit, indem wir diese Icons automatisch durch Skalierung und die verschiedenen Merkmale wie Stärke, gefüllte und nicht gefüllte Versionen übersetzen. Diese Tools haben nicht nur unsere Effizienz verbessert, sondern auch dazu beigetragen, dass wir in jedem Geschäftsjahr bares Geld sparen konnten.“

UX-Ingenieur, Hightech-Unternehmen

Effizienzgewinne in der Ideenfindungs- und Gestaltungsphase

Ref.	Messgröße	Quelle	Jahr 1	Jahr 2	Jahr 3
C1	Durchschnittliche Anzahl der Projektteammitglieder	Annahme	12	12	12
C2	Durchschnittliche Anzahl von Projekten pro Jahr	Annahme	30	30	30
C3	Durchschnittliche Projektdauer in der Ideenfindungs- und Gestaltungsphase (Stunden)	6 Wochen * 40 Stunden pro Woche	200	200	200
C4	Durchschnittlicher Stundenlohn der Projektteammitglieder inkl. aller Nebenkosten	Annahme	72 \$	72 \$	72 \$
C5	Prozentsatz der durch Figma eingesparten Zeit in der Ideenfindungs- und Gestaltungsphase	Annahme	60 %	60 %	60 %
C6	Produktivitätsrückgewinnung	Forrester Best Practice	50 %	50 %	50 %
C7	Prozentsatz des jährlich gewonnenen Werts	Annahme	20 %	80 %	100 %
Ct	Effizienzgewinne in der Ideenfindungs- und Gestaltungsphase	$(C1 \cdot C2 \cdot C3 \cdot C4) \cdot C5 \cdot C6 \cdot C7$	311.040 \$	1.244.160 \$	1.555.200 \$
	Risikobereinigung	↓ 10 %			
Ctr	Effizienzgewinne in der Ideenfindungs- und Gestaltungsphase (risikobereinigt)		279.936 \$	1.119.744 \$	1.399.680 \$
Gesamtwert über drei Jahre: 2.799.360 \$			Dreijahresbarwert: 2.231.496 \$		

„Ein weiterer Pluspunkt von Figma ist das Plug-in-Ökosystem. Die Plug-ins der Drittanbieter sind superrobust. Fehlt eine Funktion in Figma, gibt es in der Regel ein Plug-in aus der Community, das diese Lücke schließt.“

*Senior Design-Programmmanager,
Fachdienstleistungsunternehmen*

EFFIZIENZGEWINNE IN DER ENTWICKLUNGS- UND IMPLEMENTIERUNGSPHASE

Fakten und Daten. Vor der Einführung von Figma wurden die Entwickler oft erst spät in den Designprozess einbezogen oder ganz außen vor gelassen.

Deshalb verbrachten die Designteams Tage und Wochen damit, die Historie der Designversionen und detaillierten Spezifikationen zu dokumentieren. Der Kontext und die Absicht gingen dabei jedoch oft verloren. Nach der Einführung von Figma änderten die Designteams ihre Arbeitsabläufe, um die Entwickler früher in den Prozess einzubeziehen und so Zeit zu sparen, die zuvor für das Schreiben langwieriger Designspezifikationen aufgewendet wurde. Jetzt können Entwickler technische Herausforderungen frühzeitig erkennen, den Projektverlauf nachvollziehen und einen ersten Entwurf des Prototyps sehen.

Der Hauptverantwortliche für die Softwareentwicklung des Fachdienstleistungsunternehmens brachte die Perspektive der Entwickler folgendermaßen auf den Punkt: „Meine Techniker sagen, das wichtigste Verkaufsargument für sie sei die Möglichkeit, auf den Link zu klicken und sofort das Design zu sehen. Sie interessieren sich nur wenig für die anderen Funktionen, die den Designern zur Verfügung stehen. Sie brauchen einfach nur ein Werkzeug, das funktioniert.“

Die Entwicklungsteams beschrieben auch, wie sie mit Hilfe der Plug-in-Architektur Funktionen automatisieren konnten. Die Teams nutzen die Community für vorhandene Plug-ins oder erstellen individuellen Code, der speziell auf ihr Unternehmen zugeschnitten ist.

Modellerstellung und Annahmen. Basierend auf den Kundenbefragungen geht Forrester von den folgenden Annahmen aus:

- An der Entwicklungs- und Implementierungsphase sind durchschnittlich 5 Teammitglieder beteiligt. Zu diesen Mitarbeitern gehören Produkt-, Technik- und Designleiter sowie zusätzliche Entwickler oder Ingenieure.
- Die durchschnittliche Zahl der Projekte, die sowohl kurzfristige Upgradearbeiten als auch langwierige, eingehende Projekte umfasst, liegt bei 30 pro Jahr.
- Der durchschnittliche Lohn für die 5 Teammitglieder, die an dieser Phase teilnehmen, beträgt je 72 US-Dollar pro Stunde inkl. aller Nebenkosten.
- Figma führte in der Entwicklungs- und Implementierungsphase zu einer Zeitersparnis von 30 % für die Teammitglieder.
- Als Best Practice geht Forrester davon aus, dass die Mitarbeiter, die an der Entwicklungs- und Implementierungsphase teilnehmen, 50 % der eingesparten Stunden in produktive Arbeitszeit umwandeln.
- Während immer mehr Mitarbeiter Figma für die Zusammenarbeit nutzen, steigt der gewonnene Wert durch die Zeitersparnis von 20 % auf 90 %.

Risiken. Effizienzgewinne in der Entwicklungs- und Implementierungsphase hängen von den folgenden Faktoren ab:

- Der Anzahl der an jedem Projekt beteiligten Teammitglieder
- Der Anzahl und Dauer der Projekte in dieser Phase
- Wie schnell Teams mit der Nutzung von Figma beginnen
- Ergebnisse. Zur Berücksichtigung dieser Risiken hat Forrester diesen Nutzen um 10 % nach unten korrigiert, was über drei Jahre einen risikobereinigten Gesamtbarwert (BW) von 296.551 US-Dollar ergibt.

Effizienzgewinne in der Entwicklungs- und Implementierungsphase					
Ref.	Messgröße	Quelle	Jahr 1	Jahr 2	Jahr 3
D1	Durchschnittliche Anzahl der Projektteammitglieder	Annahme	5	5	5
D2	Durchschnittliche Anzahl von Projekten pro Jahr	Annahme	30	30	30
D3	Durchschnittliche Projektdauer in der Entwicklungs- und Implementierungsphase (Stunden)	4 Wochen * 40 Stunden pro Woche	160	160	160
D4	Durchschnittlicher Stundenlohn der Projektteammitglieder inkl. aller Nebenkosten	Annahme	72 \$	72 \$	72 \$
D5	Prozentsatz der Zeitersparnis durch Figma in der Entwicklungs- und Implementierungsphase	Annahme	30 %	30 %	30 %
D6	Produktivitätsrückgewinnung	Forrester Best Practice	50 %	50 %	50 %
D7	Prozentsatz des jährlich gewonnenen Werts	Annahme	20 %	50 %	90 %
Dt	Effizienzgewinne in der Entwicklungs- und Implementierungsphase	$(D1 \cdot D2 \cdot D3 \cdot D4) \cdot D5 \cdot D6 \cdot D7$	51.840 \$	129.600 \$	233.280 \$
	Risikobereinigung	↓ 10 %			
Dtr	Effizienzgewinne in der Entwicklungs- und Implementierungsphase (risikobereinigt)		46.656 \$	116.640 \$	209.952 \$
Gesamtwert über drei Jahre: 373.248 \$			Dreijahresbarwert: 296.551 \$		

NICHT QUANTIFIZIERTER NUTZEN

Die Befragten berichteten über zahlreiche positive Erfahrungen mit Figma, die sich nicht direkt quantifizieren ließen. Zu diesen Erfahrungen gehören:

- **Kürzere Markteinführungszeiten.** Der weltweite Leiter der UX-Abteilung des Fertigungsunternehmens beschrieb, wie sein Team unternehmensinterne Initiativen beschleunigt hat: „Wir liefern etwa viermal schneller, wenn wir das intern machen, anstatt eine Agentur damit zu beauftragen. An einem Montag trafen wir uns mit der Marketingabteilung, um den Rollout einer Kampagne zu besprechen. Eine Woche später war die gesamte Designarbeit abgeschlossen, und dem Markenmanager fiel die Kinnlade herunter. Er sagte, mit der Agentur hätte es mindestens einen Monat gedauert.“ Der Manager fuhr fort: „Bei Unternehmen dieser Größe ist eine schnelle Markteinführung aufgrund der verschiedenen bürokratischen Ebe-

nen, die die Initiativen normalerweise durchlaufen, eine besondere Herausforderung. Die Tatsache, dass wir wesentlich schneller agieren können, hilft uns, schneller am Markt zu sein.“

- **Geringere Ausgaben für Agenturen.** Unternehmen, die sich bei der Erbringung ihrer kreativen Leistungen bisher auf Agenturen verlassen haben, gaben an, 50 % bis 90 % dieser Ausgaben einzusparen. Laut dem weltweiten Leiter der UX-Abteilung des Fertigungsunternehmens konnte das Unternehmen durch den Einsatz von Figma die Arbeitszeit seiner Mitarbeiter optimieren und die erforderliche Konsistenz für die Beauftragung von externen Dienstleistern schaffen. Der Manager sagte: „Wir haben uns zunächst angeschaut, wie viel Zeit wir in das Design investiert haben, um ein Erlebnis für eine unserer Vorzeigemarken zu schaffen. Nachdem wir die Zeit investiert und diese Lösung in einer völlig anderen Region eingesetzt hatten, lieferten wir das Design für eine

brandneue Website für 15.000 US-Dollar – während es über eine Agentur mehr als 100.000 US-Dollar gekostet hätte. Wir führen über das Jahr verteilt 100 dieser Arbeiten durch, und diese Kosten- und Zeitersparnis summiert sich erheblich.“

„Figma gibt den Designern die Möglichkeit, sich mit den schwierigen Problemen zu befassen, die gelöst werden müssen, anstatt darüber nachzudenken, wie groß eine Schaltfläche oder der Text sein sollte. All das ist bereits erledigt.“

Leitender UX-Designer, Finanzdienstleistungsunternehmen

- **Verringerung menschlicher Fehler und positive Auswirkungen auf die Produktqualität.** Der Chefdesigner der Hightech-Firma beschrieb, wie die Automatisierungsfunktionen von Figma die Qualität der Produkte verbessert haben: „Es gibt wesentlich weniger Schritte im Arbeitsablauf, bei denen ein Mensch eingreifen und etwas manuell ändern muss, was einen entscheidenden Teil der Effizienz ausmacht. Wenn sich das System ändert, entwickelt es sich automatisch mit, so dass jeder Nutzer von den Verbesserungen profitieren kann, anstatt dass die Mitarbeiter ständig an ihren individuellen Designsystemen arbeiten.“ Der Hauptverantwortliche für die Softwareentwicklung desselben Hightech-Unternehmens beschrieb die erheblichen Auswirkungen, die Figma auf dessen Geschäft hatte: „Wir veröffentlichten nicht mehr nur ein MVP, sondern eine gut gestaltete und gut aufgebaute Benutzeroberfläche. Die Welt verändert sich und die Messlatte

liegt immer höher, aber es ist nun sehr viel einfacher, mit der Detailgenauigkeit und der Qualität Schritt zu halten.“

- **Verbesserte Innovationsfähigkeit.** Der Designer des Finanzdienstleisters sagt, sein Team habe mit Figma mehr Zeit für wertschöpfendere Arbeit: „Figma gibt den Designern die Möglichkeit, sich mit den schwierigen Problemen zu befassen, die gelöst werden müssen, anstatt darüber nachzudenken, wie groß eine Schaltfläche oder der Text sein sollte. All das ist bereits erledigt.“
- **Verbesserte Mitarbeiterbindung.** Der Senior Design-Programmmanager des Fachdienstleistungsunternehmens berichtete enthusiastisch von den positiven Auswirkungen auf die Mitarbeiterfluktuation. Er erhielt eine begeisterte E-Mail von einem anderen Senior Designmanager mit dem folgenden Inhalt: „Ich weiß nicht, wie man eine Nachricht an die gesamte Figma-Crew schickt, aber ich möchte sagen, dass der Wechsel zu Figma für mehrere Designer in meinem Team ein großartiger Fortschritt war. Ich wusste, dass ich von diesem Schritt ein positives Ergebnis erwarten konnte, aber zwei Designer sagten mir: ‚Ich habe meinen Job vorher irgendwie gehasst, und jetzt macht er mir Spaß.‘ Deshalb ein großes Lob an das Figma-Implementierungsteam und vielen Dank an das Team, dass es mir dabei geholfen hat, meine Designer nicht zu verlieren.“
- **Optimierte Kommunikation mit der Führungsebene.** Der leitende UX-Designer des Finanzdienstleistungsunternehmens sprach über die Demokratisierung des Designprozesses und die Einbindung der Geschäftsführung: „Vor der Einführung von Figma gab es eine Trennung zwischen den Designs selbst und deren Präsentation. Früher haben wir diese Dateien in ein PNG-Format umgewandelt und in ein Präsentations-tool eingefügt, wodurch die Nähe zum eigentli-

chen Designprozess verloren ging. Da die Arbeitsfläche von Figma kollaborativ ausgerichtet ist, konnten die Führungskräfte selbst in die Dateien eintauchen und den von uns erstellten Prototyp persönlich erleben oder direkt auf dem Design Feedback geben. Das macht wirklich einen Unterschied.“

„Figma hat etwas geschafft, was bei anderen Designplattformen nur sehr schwer möglich ist, nämlich dass sich alle auf eine gemeinsame Informationsquelle einigen.“

Chefdesigner, Hightech-Unternehmen

men das Thema Plug-ins in Figma sehr ernst, sowohl in Bezug auf die Architektur als auch die Plug-in-Community. Da die Community offen, anwenderfreundlich und einfach zu installieren ist, lernen wir viel und entdecken viele Möglichkeiten bei der Verwendung von Plug-ins. Die Community auf Figma.com sorgt dafür, dass man diese Informationen nicht erst suchen muss. Dort hat man sehr gute Arbeit geleistet, um die Community zentral zu halten.“

Flexibilität wird auch quantifiziert, wenn sie als Teil eines konkreten Projekts beurteilt wird (eine ausführliche Beschreibung enthält [Anhang A](#)).

FLEXIBILITÄT

Kunden schätzen Flexibilität individuell unterschiedlich hoch ein. Es sind mehrere Szenarien denkbar, in denen ein Kunde sich für die Implementierung von Figma entscheidet und zusätzliche Anwendungen und Geschäftsmöglichkeiten erst später erkennt, z. B.:

- **Verbesserung der Teamarbeit.** Der Chefdesigner des Hightech-Unternehmens sagte: „Viele Designer wie ich haben sich hinter dem Vorhang versteckt, bevor das große Meisterwerk enthüllt wurde. Mit Figma hat sich das geändert, weil es den Gedankenprozess und den Arbeitsablauf in den Vordergrund stellt. Wir sind nun offener für Feedback in Figma, weil es so viel leichter ist.“
- **Bereitstellung von stabilen Plug-ins, selbst entwickelt oder von der Community.** Der UX-Ingenieur des Hightech-Unternehmens beschrieb die positiven Effekte, die er aus der Zusammenarbeit mit der Figma-Community zieht: „Wir neh-

Kostenanalyse

■ Quantifizierte Kostendaten, angewendet auf das Modellunternehmen

Gesamtkosten							
Ref.	Kosten	Ausgangswert	Jahr 1	Jahr 2	Jahr 3	Gesamtwert	Barwert
Etr	Figma-Lizenzkosten	0 \$	162.000 \$	162.000 \$	162.000 \$	486.000 \$	402.870 \$
Ftr	Interne Kosten für die Bereitstellung von Figma	197.683 \$	448.589 \$	33.581 \$	33.581 \$	713.434 \$	658.474 \$
	Gesamtkosten (risikobereinigt)	197.683 \$	610.589 \$	195.581 \$	195.581 \$	1.199.434 \$	1.061.344 \$

FIGMA-LIZENZKOSTEN

Fakten und Daten.

- Das Modellunternehmen zahlte einen jährlichen Listenpreis von 540 US-Dollar pro Nutzer. Die Editor-Lizenzen beinhalten:
 - Unbegrenzte Projekte und Versionshistorie
 - Benutzerdefinierte Datei- und Benutzerberechtigungen
 - Private Projekte, die nur für eingeladene Teilnehmer bestimmt sind
 - Gemeinsam nutzbare Team-Bibliotheken und zentralisierte Teams
 - Unternehmensweite Designsysteme und Analysefunktionen
 - Private Plug-ins und Plug-in-Verwaltung
 - Gemeinsam genutzte Schriftarten
 - SSO plus erweiterte Sicherheit
- Bezahlte Editor-Lizenzen wurden einer Kombination aus Designern, Forschern, Entwicklern, Führungskräften, Produktmanagern und Marketingfachleuten zugewiesen.
- Darüber hinaus können Unternehmen eine unbegrenzte Anzahl von Lizenzen für Betrachter erstellen, die Folgendes erlauben:
 - Unbegrenzte Anzahl von Dateien in Entwürfen
 - Unbegrenzte Anzahl von Betrachtern und Kommentatoren
 - Unbegrenzte Anzahl von Editoren für drei Teamdateien
 - Ein Teamprojekt
 - 30-tägige Versionshistorie
 - Unbegrenzter Cloud-Speicher

Ergebnisse. Forrester verwendete Listenpreise und nahm keine Risikobereinigung dieses Nutzens vor, was einen dreijährigen Barwert der Gesamtkosten (abgezinst mit 10 %) von 403.000 US-Dollar ergibt.

Figma-Lizenzkosten

Ref.	Messgröße	Quelle	Ausgangswert	Jahr 1	Jahr 2	Jahr 3
E1	Kosten der Figma-Lizenz	540 \$		540 \$	540 \$	540 \$
E2	Anzahl der bezahlten Nutzer	300		300	300	300
Et	Figma-Lizenzkosten	E1*E2		162.000	162.000	162.000
	Risikobereinigung	0 %				
Etr	Figma-Lizenzkosten (risikobereinigt)		0 \$	162.000 \$	162.000 \$	162.000 \$
Gesamtwert über drei Jahre: 486.000 \$			Dreijahresbarwert: 402.870 \$			

INTERNE KOSTEN FÜR DIE BEREITSTELLUNG VON FIGMA

Fakten und Daten. Die Befragten beschrieben die Vorteile, die Figma für ihr Unternehmen mit sich brachte. Sie konnten diese Vorteile dadurch verwirklichen, dass sie die Zeit und die Ressourcen zur Erstellung eines strategischen Plans für die Implementierung, Einführung, Governance und Schulung der Figma-Plattform investierten.

Modellerstellung und Annahmen. Für diese Arbeit entstanden dem Modellunternehmen die folgenden Kosten:

- Der Projektleiter verbrachte sechs Monate mit der Planung und Implementierung von Figma. Nach dem ersten Rollout brachte der Leiter acht Stunden pro Woche für Verwaltungsaufgaben auf.
- Zur Entwicklung einer Bereitstellungs-, Governance- und Schulungsstrategie benannte das Modellunternehmen acht Arbeitsgruppenleiter. Sie wandten 20 % ihrer Arbeitszeit für diese Aufgabe auf.
- 30 Designer führten einen zweitägigen Sprint durch, um frühere Designdateien in Figma-Formate zu konvertieren und Plug-ins zu erstellen. Das Figma-Bereitstellungsteam wendete nach dem ersten Jahr zusätzlich 40 Stunden pro Jahr für die Erstellung von Plug-ins auf.

- Das Modellunternehmen benötigte für jeden seiner 300 Editor-Lizenzinhaber 16 Stunden Schulung.

„Noch bevor wir uns für das Tool entschieden, hat uns Figma bei der Planung geholfen, und zwar sowohl aus der Sicht der Betriebsabläufe als auch aus der Perspektive der eigentlichen Designsystemdateien. Wir organisierten Schulungen als Teil des Vorbereitungsprogramms, was im Vergleich zu einigen anderen Unternehmen, bei denen wir in der Support-Warteschlange anstanden, enorm war. Das ist ein Bonus, den uns das Figma-Team ganz selbstverständlich anbot.“

Chefdesigner, Finanzdienstleistungsunternehmen

Risiken. Diese Kosten können aufgrund folgender Faktoren je nach Unternehmen variieren:

- Die Teams können mehr oder weniger Zeit und Ressourcen in den Planungs- und Bereitstellungsprozess investieren.
- Der Umfang der Einarbeitung hängt davon ab, wie vertraut das Team mit den vorhandenen Designtools ist.

Ergebnisse. Zur Berücksichtigung dieser Risiken hat Forrester diese Kosten um 10 % nach oben korrigiert, was über drei Jahre einen risikobereinigten Gesamtwert (BW) von 658.000 US-Dollar ergibt.

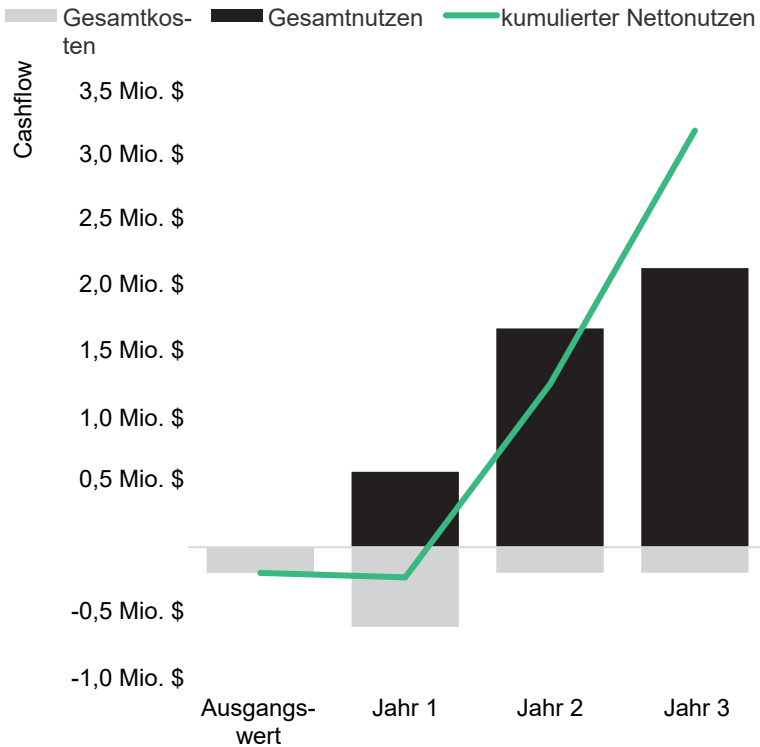
Interne Kosten für die Bereitstellung von Figma

Ref.	Messgröße	Quelle	Ausgangswert	Jahr 1	Jahr 2	Jahr 3
F1	Zeitaufwand der Mitarbeiter für die Leitung der Bereitstellung	40 Stunden pro Woche * 24 (6 Monate)	960			
F2	Zeitaufwand für die laufende Verwaltung von Figma	8 Stunden pro Woche		384	384	384
F3	Zeitaufwand der Arbeitsgruppenleiter	20 % der Mitarbeiterstunden für 6 Monate * 8 Mitarbeiter	1.536			
F4	Zeitaufwand der Mitarbeiter für die Konvertierung von Dateien und die Erstellung von Plug-ins	30 Designer in einem 2-tägigen Sprint		480	40	40
F5	Designerschulung	16 Stunden		16		
F6	Anzahl der Mitarbeiter mit Editor-Lizenzen	300	300	300		
F7	Durchschnittlicher Lohn der Projektteammitglieder inkl. aller Nebenkosten	72 \$ pro Stunde	72 \$	72 \$	72 \$	72 \$
Ft	Interne Kosten für die Bereitstellung von Figma	Anfänglich: (F1*F7)+(F3*F7) Jahre 1,2,3: (F2*F7)+(F4*F7)+(F5*F6*F7)	179.712 \$	407.808 \$	30.528 \$	30.528 \$
	Risikobereinigung	↑ 10 %				
Ftr	Interne Kosten für die Bereitstellung von Figma (risikobereinigt)		197.683 \$	448.589 \$	33.581 \$	33.581 \$
Gesamtwert über drei Jahre: 713.434 \$			Dreijahresbarwert: 658.474 \$			

Zusammengefasste betriebswirtschaftliche Ergebnisse

KONSOLIDIERTE RISIKOBEREINIGTE MESSGRÖSSEN FÜR EINEN ZEITRAUM VON DREI JAHREN

Cashflow-Diagramm (risikobereinigt)



Die in den Abschnitten „Nutzen“ und „Kosten“ berechneten Finanzergebnisse können zur Bestimmung des ROI und des Kapitalwerts für die Investition des Modellunternehmens herangezogen werden. Forrester hat dieser Analyse einen jährlichen Kalkulationszinssatz von 10 % zugrunde gelegt.

Diese risikobereinigten Angaben für den ROI und Kapitalwert werden durch die Anwendung von Risikoanpassungsfaktoren auf die nicht angepassten Ergebnisse im jeweiligen Leistungs- und Kostenabschnitt ermittelt.

Cashflow-Analyse (risikobereinigte Schätzungen)

	Ausgangswert	Jahr 1	Jahr 2	Jahr 3	Gesamtwert	Barwert
Gesamtkosten	(197.683 \$)	(610.589 \$)	(195.581 \$)	(195.581 \$)	(1.199.434 \$)	(1.061.344 \$)
Gesamtnutzen	0 \$	577.071 \$	1.676.363 \$	2.138.427 \$	4.391.861 \$	3.516.665 \$
Nettonutzen	(197.683 \$)	(33.518 \$)	1.480.782 \$	1.942.846 \$	3.192.427 \$	2.455.321 \$
ROI						231 %

Anhang A: Total Economic Impact

Total Economic Impact ist eine von Forrester Research entwickelte Methodik, die die technologiebezogenen Entscheidungsprozesse von Unternehmen optimiert und Anbieter bei der Kommunikation des Wertversprechens ihrer Produkte und Dienstleistungen gegenüber Kunden unterstützt. Die Methodik des Total Economic Impact hilft Unternehmen dabei, den messbaren Wert von IT-Initiativen gegenüber der oberen Führungsebene und anderen wichtigen geschäftlichen Stakeholdern zu demonstrieren, zu rechtfertigen und zu veranschaulichen.

DER TOTAL ECONOMIC IMPACT – ANSATZ

Nutzen ist der Wert, der der Organisation durch das Produkt entsteht. Die Methodik des Total Economic Impact gewichtet die Ermittlung des Nutzens und die Messung der Kosten gleichermaßen. Somit wird eine umfassende Untersuchung der Auswirkungen der Technologie auf die gesamte Organisation ermöglicht.

Kosten berücksichtigen alle Ausgaben, die zur Schaffung des angestrebten Mehrwerts oder Nutzens durch das Produkt erforderlich sind. Die Kostenkategorie innerhalb des Total Economic Impact erfasst die Mehrkosten in Bezug auf die gegenwärtige Umgebung für die mit der Lösung verbundenen laufenden Kosten.

Flexibilität ist ein strategischer Wert, der bei zukünftigen Investitionen erzielt werden kann, sofern diese auf bereits getätigten Investitionen aufbauen. Die Möglichkeit, diesen Nutzen zu realisieren, stellt bereits einen Barwert dar, der prognostiziert werden kann.

Risiken messen die Unsicherheit von Nutzen- und Kosten-schätzungen angesichts: 1) der Wahrscheinlichkeit, dass die Schätzungen den ursprünglichen Prognosen entsprechen, und 2) der Wahrscheinlichkeit, dass die Schätzungen im Laufe der Zeit nachgehalten werden. Risikofaktoren der Methodik des Total Economic Impact basieren auf einer „Dreiecksverteilung“.

Die Spalte für die anfängliche Investition enthält Kosten, die zum „Zeitpunkt 0“ oder zu Beginn von Jahr 1 entstanden sind. Diese Kosten werden nicht abgezinst. Alle anderen Cashflows werden unter Verwendung des Kalkulationszinssatzes am Ende des Jahres abgezinst. Barwertberechnungen werden für jede Gesamtkosten- und Gesamtnutzenschätzung vorgenommen. Kapitalwertberechnungen in den Übersichtstabellen entsprechen der Summe der anfänglichen Investition und des abgezinsten Cashflows für die einzelnen Jahre. Die Summen und Barwertberechnungen in den Tabellen für Gesamtnutzen, Gesamtkosten und Cashflow ergeben eventuell nicht den exakten Gesamtwert, da einige Beträge eventuell gerundet sind.



BARWERT (BW)

Der Barwert oder aktuelle Wert der (abgezinsten) Kosten- und Nutzenschätzungen zu einem gegebenen Zinssatz (dem Kalkulationszinssatz). Der Barwert für Kosten und Nutzen fließt in den Gesamtkapitalwert der Cashflows ein.



KAPITALWERT (KW)

Der Barwert oder aktuelle Wert des (abgezinsten) zukünftigen Netto-Cashflows zu einem gegebenen Zinssatz (dem Kalkulationszinssatz).

Ein positiver Projektkapitalwert bedeutet normalerweise, dass die Investition vorgenommen werden sollte, sofern nicht andere Projekte höhere Kapitalwerte aufweisen.



RETURN ON INVESTMENT (ROI)

Die erwartete Rendite eines Projekts, angegeben als Prozentwert. Zur Berechnung des ROI wird der Nettonutzen (Nutzen abzgl. Kosten) durch die Kosten geteilt.



KALKULATIONSZINSSATZ

Der in der Cashflow-Analyse verwendete Zinssatz, mit dem der Zeitwert des Gelds ermittelt wird. Unternehmen verwenden in der Regel Kalkulationszinssätze zwischen 8 % und 16 %.

Anhang B: Schlussbemerkungen

¹ Total Economic Impact ist eine von Forrester Research entwickelte Methodik, die die technologiebezogenen Entscheidungsprozesse von Unternehmen optimiert und Anbieter bei der Kommunikation des Wertversprechens ihrer Produkte und Dienstleistungen gegenüber Kunden unterstützt. Die Methodik des Total Economic Impact hilft Unternehmen dabei, den messbaren Wert von IT-Initiativen gegenüber der oberen Führungsebene und anderen wichtigen geschäftlichen Stakeholdern zu demonstrieren, zu rechtfertigen und zu veranschaulichen.



FORRESTER®