

Total Economic Impact™ de la plateforme Figma

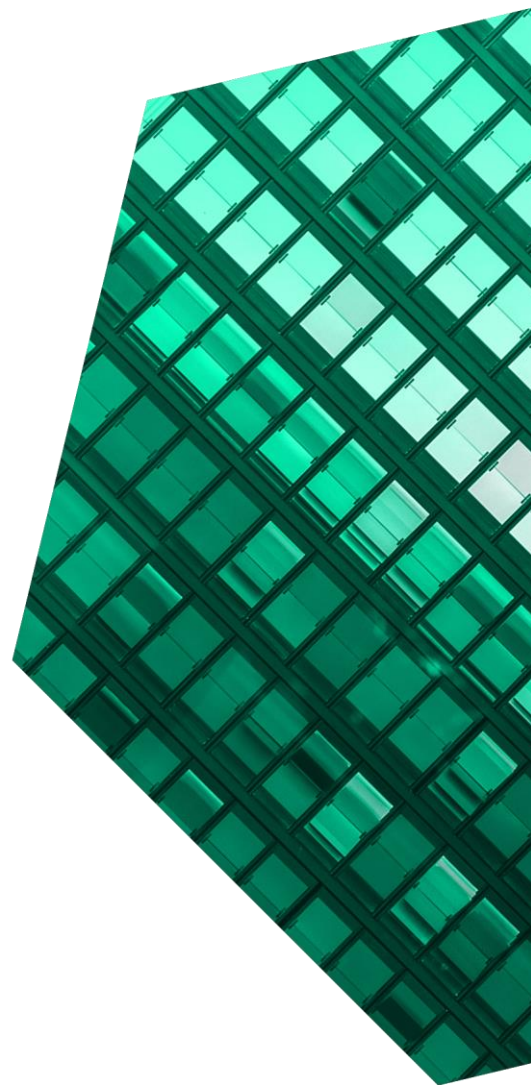
Économies et bénéfices pour l'activité de l'entreprise
générés par Figma

SEPTEMBRE 2021

Table des matières

Équipe de consultants : Amy Harrison

Sommaire	1
Le parcours client avec la plateforme Figma.....	7
Principaux défis	7
Exigences de la solution/objectifs d'investissement	8
Entreprise de référence	9
Analyse des bénéfices.....	11
Consolidation des licences des fournisseurs	11
Gains d'efficacité dans la phase de définition des problèmes.....	12
Gains d'efficacité dans la phase d'idéation et de création	14
Gains d'efficacité dans la phase de développement et de mise en œuvre	17
Bénéfices non quantifiés.....	19
Flexibilité	21
Analyse des coûts.....	22
Coûts de licence de Figma	22
Coûts internes pour déployer Figma	23
Bilan financier	25
Annexe A : Total Economic Impact.....	26
Annexe B : Notes de bas de page	27



À PROPOS DE FORRESTER CONSULTING

Forrester Consulting propose des services de conseil indépendants et objectifs, basés sur un travail de recherche, pour accompagner les dirigeants sur la voie de la réussite. Pour en savoir plus, rendez-vous sur forrester.com/consulting.

© Forrester Research, Inc. Tous droits réservés. Toute reproduction sans autorisation préalable est strictement interdite. Les informations fournies s'appuient sur les meilleures ressources disponibles. Les opinions exprimées reflètent notre avis à la date de publication du document et sont susceptibles de changer. Forrester®, Technographics®, Forrester Wave, RoleView, TechRadar et Total Economic Impact sont des marques commerciales de Forrester Research, Inc. Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Sommaire

Les entreprises les plus axées sur leurs clients, les plus innovantes et les plus admirées au monde s'engagent et investissent dans un design de qualité. Pour bénéficier des avantages offerts par le design, les entreprises doivent l'appliquer comme une discipline commerciale à l'échelle de l'entreprise. Les systèmes de design aident les équipes à prendre de bonnes décisions en matière de design de produits et à appliquer une terminologie, des interactions et des modèles de design cohérents d'un produit à l'autre afin d'améliorer l'expérience client (CX). Figma fournit la boîte à outils nécessaire pour créer et gérer un système de design.

Figma est une plateforme de design en ligne qui permet aux entreprises de proposer des produits avec un meilleur design et de les commercialiser plus rapidement. La plateforme optimise la collaboration entre les designers et leurs collègues dans les différents services de l'entreprise. Figma devient le support unique du processus de design, ce qui donne aux utilisateurs la possibilité de collaborer sur des fichiers de design toujours actualisés. Les systèmes de design dans Figma permettent aux équipes chargées du design d'harmoniser et de déterminer les règles de création des ressources, ce qui garantit un design cohérent pour toutes les marques. Enfin, Figma utilise des modules d'extension ouverts et permet aux entreprises d'adapter les fonctionnalités dont elles ont besoin à leur activité spécifique.

Figma a chargé Forrester Consulting de réaliser une étude de l'impact économique global (Total Economic Impact™, TEI) et d'analyser le retour sur investissement (ROI) que les entreprises pourraient obtenir en déployant Figma¹. Cette étude a pour objectif de fournir aux lecteurs un cadre de référence qui leur permet d'évaluer l'impact financier potentiel de l'utilisation de Figma dans leur entreprise.

Pour mieux cerner les bénéfices, les coûts et les risques de cet investissement, Forrester a interrogé douze décideurs auprès de quatre entreprises qui utilisent Figma. Pour les besoins de cette étude, Forrester a regroupé les expériences des clients interrogés et a combiné les résultats en une seule [entreprise de référence](#).

STATISTIQUES CLÉS



Retour sur investissement
(ROI)

231 %



Valeur actuelle nette
(VAN)

2,45 M USD

Avant d'utiliser Figma, les clients utilisaient un ensemble d'outils de design pour faciliter la collaboration entre les designers, les développeurs, les chefs de produit et les spécialistes du marketing. Cependant, les employés rencontraient des problèmes avec leurs différents outils de design, car ils ne communiquaient pas entre eux de manière fluide. En outre, les équipes n'avaient pas toutes accès à la même plateforme logicielle et matérielle, ce qui ralentissait les flux de travail, les designers devant télécharger, créer et partager des fichiers PDF et effectuer des captures d'écran tout au long du processus de design.

Après avoir investi dans Figma, les clients ont économisé des millions de dollars en créant des flux de travail, des systèmes de design et des modules d'extension efficaces qui ont permis d'automatiser les tâches de design. Selon l'une des personnes interrogées, Figma lui a permis de livrer son produit quatre fois plus vite qu'avec une agence. « Grâce à

Figma, notre collaboration s'est faite davantage en temps réel et certaines barrières ont été supprimées. Cela signifie que nous pouvons collaborer plus rapidement et avancer à un rythme plus soutenu sur les projets. Nous pouvons faire avancer les idées [du concept à la commercialisation] à un rythme que nous n'avions jamais connu auparavant », ajoute un ingénieur UX.

PRINCIPALES CONCLUSIONS

Bénéfices quantifiés. Les bénéfices quantifiés en valeur actuelle (VA) ajustés en fonction des risques incluent les suivants :

- **Consolidation des licences des fournisseurs.** Les clients ont réalisé des économies directes de plus de 740 000 USD sur trois ans en consolidant les multiples contrats avec les fournisseurs auxquels ils faisaient appel auparavant dans leur processus de design. Comme Figma permet de consolider les processus de design, les

entreprises ont éliminé des outils à mesure que les contrats arrivaient à terme.

- **Gains d'efficacité dans la phase de définition des problèmes.** Les équipes situées dans des zones géographiques différentes qui ne pouvaient pas communiquer en temps réel avaient du mal à collaborer efficacement. Les fonctions de collaboration de Figma ont facilité la communication entre les équipes et amélioré l'influence du design au sein de l'entreprise, ce qui a permis d'améliorer de 10 % l'efficacité de la phase de définition des problèmes.

Gains d'efficacité dans la phase d'idéation et de création. Figma permet aux équipes de design d'harmoniser la typographie, les couleurs et les ressources dans toutes les expériences. Le système de design permet aux équipes de récupérer des milliers d'heures qui étaient auparavant consacrées à la maintenance des

« Nous considérons Figma non pas comme un simple outil, mais plutôt comme une plateforme. C'est un pendant de notre plateforme DevOps qui nous permet d'accéder aux designs et d'en extraire des éléments, des styles et des composants. Elle nous donne quasiment tout ce dont nous avons besoin. »

— Responsable principal du développement de logiciels, high-tech

référentiels de ressources et à l'exécution de tâches répétitives, mais nécessaires. En outre, en créant des modèles de pages préétablis, les équipes ont réduit de plus de 50 % le temps consacré au design. Selon les personnes interrogées, ces fonctionnalités ont un impact commercial majeur lors de la phase d'idéation et de création, avec une optimisation du processus de 60 %. Cela se traduit par des économies annuelles de plus de 10 millions USD, selon le dirigeant d'une entreprise high-tech.

- **Gains d'efficacité dans la phase de développement et de mise en œuvre.** Les équipes chargées du design ont modifié leurs flux de travail pour inclure les développeurs à un stade plus précoce, ce qui leur a permis de gagner du temps, car ils n'avaient pas besoin de rédiger des spécifications interminables en matière de design. Les développeurs peuvent désormais identifier les défis techniques, comprendre l'historique des projets et visualiser un prototype. Les équipes de développement ont expliqué qu'elles pouvaient désormais automatiser les fonctionnalités en utilisant les modules d'extension existants ou en créant un code sur mesure adapté à leur activité. Les équipes de développement ont constaté un gain de productivité de 30 % dans la phase de développement et de mise en œuvre.

Bénéfices non quantifiés. Les bénéfices non quantifiés dans le cadre de cette étude sont les suivants :

- **Accélération de la mise sur le marché.** Un décideur d'une entreprise de fabrication a expliqué qu'il réalisait ses projets quatre fois plus rapidement en interne en utilisant Figma, qu'en les confiant à une agence. L'équipe UX a réduit la durée de son cycle de design, car tous les outils et les fichiers des projets se trouvent dans le même écosystème.
- **Diminution des dépenses consacrées aux agences.** Les entreprises qui faisaient auparavant appel à des agences de création ont réduit leurs dépenses consacrées aux agences de 50 à 90 %. Le déploiement de Figma leur a permis d'optimiser le temps de travail des employés et leur a fourni la cohérence et la gouvernance nécessaires pour embaucher des sous-traitants au besoin.
- **Réduction des erreurs humaines et amélioration de la qualité des produits.** Figma rationalise les processus de design, en réduisant le nombre d'étapes et donc le risque d'erreur humaine. Selon les entreprises, Figma a un impact commercial positif, car la solution leur permet de publier des logiciels bien architecturés et bien conçus au lieu d'un produit minimum viable (MVP).
- **Augmentation du temps consacré à l'innovation et à la réalisation de travaux à forte valeur ajoutée.** Figma a permis aux designers de se consacrer davantage à la résolution des problèmes des clients, au lieu de passer leur temps à chercher des fichiers et des tailles de police approuvées.
- **Amélioration de la rétention des employés.** Figma a transformé la façon dont les équipes chargées du design travaillent et collaborent, ce qui améliore la satisfaction des employés. Selon un responsable des opérations de design, Figma a contribué à retenir ces designers UX très convoités.
- **Adhésion plus précoce des responsables.** Le canevas collaboratif de Figma permet aux responsables de visualiser directement les fichiers des projets et de découvrir le prototype au lieu de prendre des décisions importantes à partir d'un PNG ou d'une maquette conceptuelle. L'implication précoce des responsables a permis d'éviter les changements à un stade avancé du processus.

« Figma a eu une incidence considérable sur notre fidélisation. À la base, notre entreprise s'appuie sur une plateforme, mais nous avons de nombreuses unités commerciales distinctes qui créent de nombreux produits différents, des centaines de produits qui fonctionnent sur notre plateforme. De plus en plus de clients achètent plusieurs produits, qui doivent tous fonctionner ensemble de manière homogène, non seulement d'un point de vue technique, mais aussi du point de vue de l'interface utilisateur. »

Responsable senior des programmes de design, high-tech

Enfin, 300 détenteurs de licence ont suivi une formation de 16 heures.

Les entretiens clients et l'analyse financière ont montré que l'entreprise de référence réalise 3,51 millions USD de bénéfices sur trois ans pour des coûts de 1,06 million USD, ce qui représente une valeur actuelle nette (VAN) de 2,45 millions USD et un ROI de 231 %.

Coûts. Les coûts en VA ajustés en fonction des risques sont les suivants :

- **Les licences Figma pour 300 éditeurs coûtent 402 000 USD sur trois ans.** Pour créer le modèle financier, Forrester a fondé l'analyse sur un prix catalogue de 540 USD par an pour une licence d'éditeur.
- **Les coûts internes de déploiement de Figma se sont élevés à 658 000 USD sur trois ans.** Le chef de projet a passé six mois à planifier et à déployer la gouvernance et le plan de déploiement de Figma. Huit responsables de flux de travail ont passé 20 % de leur temps de travail sur le déploiement de Figma pendant six mois.



ROI
231 %

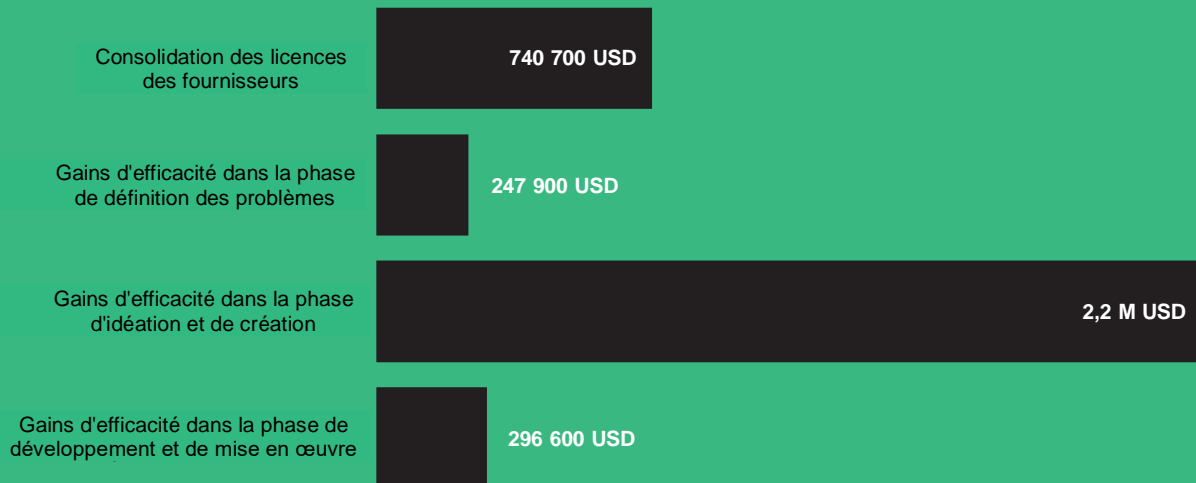


BÉNÉFICES EN VA
3,52 M USD



VAN
2,46 M USD

Bénéfices (sur trois ans)



« Nous payions pour quatre ou cinq services différents, simplement pour mettre en place notre processus et notre flux de travail relatifs au design. Figma a fourni tous ces éléments prêts à l'emploi, ce qui a constitué un énorme avantage pour nous. »

— Designer UX, high-tech

CADRE DE RÉFÉRENCE ET MÉTHODOLOGIE TEI

À partir des informations collectées lors de ces entretiens, Forrester a créé un cadre de référence Total Economic Impact™ pour les entreprises qui envisagent d'investir dans Figma.

L'objectif de ce cadre est d'identifier les différents facteurs (coûts, bénéfices, flexibilité et risques) qui affectent la décision d'investissement. Forrester a utilisé une approche en plusieurs étapes pour évaluer l'impact que Figma peut avoir sur une entreprise.

AVERTISSEMENTS

Les lecteurs doivent être avisés de ce qui suit :

Cette étude a été commandée par Figma et réalisée par Forrester Consulting. Il ne s'agit pas d'une analyse concurrentielle.

Forrester n'établit aucun postulat concernant le retour sur investissement que d'autres entreprises pourraient enregistrer. Forrester recommande vivement aux lecteurs d'utiliser leurs propres estimations dans les limites du cadre de référence fourni dans l'étude pour déterminer la pertinence d'investir dans Figma.

Figma a relu l'étude et fourni des commentaires à Forrester, mais Forrester garde le contrôle éditorial de l'étude et de ses conclusions et n'accepte pas de modifications de l'étude qui contrediraient les conclusions de Forrester ou occulteraient le propos de l'étude.

Figma a fourni les noms des clients pour les entretiens, mais n'y a pas pris part.



DILIGENCE RAISONNABLE

Nous nous sommes entretenus avec des intervenants de Figma et les data analysts de Forrester pour recueillir des données relatives à la plateforme.



ENTRETIENS AVEC DES CLIENTS

Nous avons enquêté auprès de douze décideurs dans quatre entreprises qui utilisent Figma pour obtenir des données concernant les coûts, les bénéfices et les risques.



ENTREPRISE DE RÉFÉRENCE

Nous avons modélisé une entreprise de référence d'après les caractéristiques des entreprises interrogées.



CADRE DE RÉFÉRENCE DU MODÈLE FINANCIER

Nous avons créé un modèle financier représentatif des entretiens à l'aide de la méthodologie TEI et avons ajusté ce modèle en fonction des risques, selon les problèmes et les préoccupations soulevés par les entreprises interrogées.



ÉTUDE DE CAS

Nous avons utilisé quatre éléments fondamentaux du TEI pour modéliser l'impact de l'investissement : bénéfices, coûts, flexibilité et risques. Compte tenu de la sophistication croissante des analyses du ROI concernant les investissements informatiques, la méthodologie TEI de Forrester offre un panorama complet de l'impact économique total des décisions d'achat. Veuillez vous reporter à l'Annexe A pour en savoir plus sur la méthodologie TEI.

Le parcours client avec la plateforme Figma

Facteurs déterminant l'investissement dans Figma

Entreprises interrogées				
Secteur	Chiffre d'affaires	Personne interrogée	Nombre total d'employés	Nombre total d'utilisateurs de licences
High-tech	143 milliards USD	Designer UX principal Designer UX senior Designer senior Responsable principal du design Directeur général Ingénieur UX Responsable principal du développement de logiciels Designer principal	166 000	3 500
Fabrication	19,1 milliards USD	Responsable mondial UX	46 000	50 à 75
Services professionnels	4,5 milliards USD	Responsable senior des programmes de design	12 500	317
Services financiers	4,5 milliards USD	Designer UX senior Designer UX principal	50 000	Plus de 3 000

PRINCIPAUX DÉFIS

Les entreprises des personnes interrogées ont été confrontées à des défis communs, notamment :

- **La disparité des plateformes technologiques provoquait le chaos, entraînant des erreurs de contrôle de version.** Dans le domaine du design, tout le monde ne dispose pas des mêmes applications logicielles, n'utilise pas la même version, voire n'utilise pas la même plateforme informatique. Pour contourner ce problème, les employés créaient leurs propres systèmes de design, qui comprenaient des composants, des bibliothèques et des outils qui les aidaient à être efficaces. Cela posait problème lorsque les membres du projet partageaient des fichiers, car tout le monde ne travaillait pas sur le même système. « C'est presque comme être un développeur. Je recevais un tas de codes, mais je ne savais pas quels étaient les packages qui s'y rapportaient, ce qui était extrêmement frustrant. Le premier bénéfice que nous avons retiré a été de disposer d'une

seule URL pour tous les supports », souligne un responsable principal du design. Figma a simplifié le partage des fichiers : les équipes peuvent partager des fichiers par exemple en copiant simplement un lien dans un chat, ce qui élimine la nécessité d'utiliser la même technologie. Le lien URL conduit les équipes à l'espace de travail Figma qui stocke de manière centralisée le travail le plus récent, éliminant ainsi les erreurs de contrôle de version.

- **Les mises à jour des anciens produits provoquaient des dysfonctionnements des modules d'extension.** Les personnes interrogées ont décrit à plusieurs reprises des problèmes liés au fait que leurs outils de prototypage et de design « ne fonctionnaient pas bien ensemble ». Les designers utilisaient des modules d'extension afin d'activer des fonctionnalités essentielles, comme la communication entre les outils existants. Un responsable senior des programmes de design a décrit les efforts considérables déployés pour que tout le monde utilise la même version de

l'ensemble d'outils et les problèmes que le processus de mise à niveau entraînait :
« Chaque fois que nous mettions à niveau nos [outils de design], nous rencontrions des difficultés : les modules d'extension cessaient de fonctionner [et] notre système de design connaissait des problèmes. C'était très pénible. »

- **Les déconnexions entre le design et l'ingénierie provoquaient des frictions.**
« Le design et l'ingénierie étaient deux disciplines différentes parlant une langue différente, qui essayaient d'expliquer comment une application est censée fonctionner ou à quoi l'UX doit ressembler. Beaucoup de choses ont été ainsi mal communiquées », explique le responsable principal du développement de logiciels, décrivant les problèmes rencontrés par son équipe. « Parfois, les équipes se contentaient d'envoyer les spécifications de design au camp d'en face, en attendant que les ingénieurs les reprennent et les adaptent », poursuit-il. Figma a permis de jeter des ponts entre les designers et les développeurs en les réunissant plus tôt dans le processus, ce qui leur permettait de comprendre l'historique, le contexte et l'intention derrière la création du projet.
- **Les protocoles de sécurité bloquaient les fonctions de collaboration des anciens outils.**
Les designers de l'entreprise de services financiers ont expliqué que les protocoles de sécurité bloquaient la fonctionnalité de partage de fichiers dans le cloud entre les solutions précédentes. Cela obligeait les utilisateurs à créer des solutions de contournement manuelles et chronophages pour télécharger, capturer et partager des fichiers. « Figma a passé tous nos contrôles de sécurité avec brio. Le fait de pouvoir partager des fichiers en interne et en externe à l'aide d'un seul et même outil, sans avoir à franchir plusieurs étapes ou à créer des PDF filigranés, constitue un énorme bénéfice pour notre flux de travail », déclare le designer UX senior.

« Avant Figma, c'était la pagaille. Nous travaillions sur des [fichiers d'outils de design] et des fichiers plats. Deux ou trois designers travaillaient sur un fichier plat et se le transmettaient par e-mail ou sur un serveur partagé. Les fichiers dépendaient de modules d'extension [de la plateforme de l'outil de design] qui ne fonctionnaient plus. Les fonctionnalités natives de Figma ont été extraordinaires pour améliorer ce processus. »

Designer UX principal, services financiers

EXIGENCES DE LA SOLUTION/OBJECTIFS D'INVESTISSEMENT

Les entreprises interrogées recherchaient une solution qui :

- Permettait une collaboration native sans avoir à recourir à des modules d'extension externes.
- Fonctionnait correctement, quel que soit le système d'exploitation.
- Était conforme aux derniers protocoles de sécurité.
- Réduisait les erreurs et les dysfonctionnements de modules d'extension dus aux mises à jour.
- Éliminait la nécessité de maintenir plusieurs outils, mais fournissait la majorité des fonctionnalités dont les équipes chargées du design et du développement ont besoin.

- Offrait la possibilité de créer des modules d'extension personnalisés pour répondre aux besoins individuels de l'entreprise.

ENTREPRISE DE RÉFÉRENCE

À partir des entretiens, Forrester a établi un cadre de référence TEI, une entreprise de référence et une analyse de son ROI qui illustre les domaines affectés sur le plan financier. L'entreprise de référence est représentative de douze personnes interrogées dans quatre entreprises par Forrester. Elle est utilisée pour présenter l'analyse financière sous forme agrégée dans la section suivante. L'entreprise de référence présente les caractéristiques suivantes :

Description de l'entreprise de référence.

Cette entreprise mondiale de commerce interentreprises orientée client (B2B2C) de plusieurs milliards de dollars fournit des produits vendus par le biais d'un canal de vente au détail destiné aux consommateurs. L'entreprise exploite son canal numérique pour offrir aux consommateurs les meilleures expériences possibles et créer une relation durable avec eux. L'entreprise gère plus de 30 marques et opère au niveau mondial.

Qu'est-ce qui définit un projet ? L'étendue de ce qui définit un projet varie en fonction de sa taille et de sa durée. Historiquement, les designers travaillaient sur des projets isolés et intensifs, comme la refonte d'un site web ou d'une application. Aujourd'hui, de nombreuses entreprises travaillent avec des équipes de produits agiles et sont intégrées pour faire évoluer le produit en permanence, ce qui peut inclure la correction de problèmes d'UX et la création d'expériences entièrement nouvelles.

Afin de créer un modèle cohérent, Forrester a formulé les hypothèses suivantes :

- **Définition du projet** : le modèle suppose une moyenne de plusieurs petits projets de courte durée et de deux refontes majeures de la plateforme s'étalant sur un an.
- **Caractéristiques de l'équipe chargée du design** : l'équipe chargée du design, qui regroupe des fonctions telles que les concepteurs d'interaction, les concepteurs de l'interface utilisateur et les concepteurs visuels, les opérations de design, la recherche et la stratégie de contenu, compte 300 membres répartis en petites équipes de projet. L'ampleur et la portée du travail détermineront le nombre de personnes supplémentaires nécessaires pour chaque projet.
- **Taille de l'équipe projet** : chaque projet comprend un responsable du design, un responsable du produit et un responsable technique, qui s'impliquent fortement à chaque étape du projet. Par exemple, un projet tel que la refonte d'une plateforme peut nécessiter une équipe de 20 personnes, tandis qu'une mise à jour du code d'une application mobile requiert un designer et un développeur. Le modèle suppose une moyenne de la somme totale des projets annuels.

Principales hypothèses

- **Entreprise mondiale B2B2C**
- **30 marques gérées**
- **De nombreux projets courts et 2 projets majeurs par an**

« Le simple fait que les gens n'aient pas à charger des fichiers et qu'ils puissent les consulter en un clin d'œil fait toute la différence. Auparavant, ils devaient envoyer un courrier électronique et espérer qu'un designer puisse apporter une modification ou ajouter une note quelque part. Il y a tellement de nouveaux processus que nous avons pu supprimer, affiner ou créer grâce à la connectivité de l'outil. »

Designer UX senior, services financiers

Analyse des bénéfices

■ Données sur les bénéfices quantifiés appliquées à l'entreprise de référence

Total des bénéfices						
Réf.	Bénéfice	Année 1	Année 2	Année 3	Total	Valeur actuelle
Atr	Consolidation des licences des fournisseurs	219 375 USD	315 563 USD	373 275 USD	908 213 USD	740 674 USD
Btr	Gains d'efficacité dans la phase de définition des problèmes	31 104 USD	124 416 USD	155 520 USD	311 040 USD	247 944 USD
Ctr	Gains d'efficacité dans la phase d'idéation et de création	279 936 USD	1 119 744 USD	1 399 680 USD	2 799 360 USD	2 231 496 USD
Dtr	Gains d'efficacité dans la phase de développement et de mise en œuvre	46 656 USD	116 640 USD	209 952 USD	373 248 USD	296 551 USD
	Total des bénéfices (ajusté en fonction des risques)	577 071 USD	1 676 363 USD	2 138 427 USD	4 391 861 USD	3 516 665 USD

CONSOLIDATION DES LICENCES DES FOURNISSEURS

Preuves et données. Les clients ont réalisé des économies directes en consolidant les nombreux contrats passés avec leurs précédents fournisseurs. Selon les personnes interrogées, des outils distincts pour le design, le partage de fichiers, la collaboration et le prototypage étaient auparavant nécessaires. La plateforme en ligne de Figma intégrait les outils dont les designers avaient besoin pour travailler tout au long des phases du cycle de vie du design du projet. Les clients n'ont plus eu besoin de recourir à plusieurs solutions, ce qui leur a permis de se débarrasser d'outils redondants et d'économiser sur les coûts de licences. « L'un des grands avantages de la solution est que nous avons pu regrouper plusieurs produits en un seul. Le fait de pouvoir consolider et rassembler tous les éléments dans un seul outil et de pouvoir tout faire fonctionner dans ce même écosystème était très avantageux », explique un designer UX principal.

Modélisation et hypothèses. Forrester émet les hypothèses suivantes pour l'entreprise de référence :

- L'entreprise payait 655 USD par utilisateur pour une combinaison d'outils de design et de prototypage.

- Avant Figma, l'entreprise devait acheter un ensemble d'outils de design supplémentaires et distincts.
- Trois cents utilisateurs se servaient des anciennes solutions.
- Les anciens outils de design ne répondaient pas aux besoins de prototypage, ce qui obligeait l'entreprise de référence à acheter une nouvelle licence logicielle pour un montant de 30 000 USD par an.
- Deux facteurs influencent le rythme auquel les entreprises peuvent réaliser des économies sur les licences :
 - La durée des contrats existants et le moment où ils doivent être renouvelés.
 - Le taux d'adoption de Figma et l'utilisation de toutes les fonctionnalités de la plateforme.

Risques. La consolidation des licences des fournisseurs dépendra :

- Du nombre d'outils précédemment utilisés dans une entreprise.

« Nous payions pour quatre ou cinq services différents, simplement pour mettre en place notre processus et notre flux de travail relatifs au design. Figma a fourni tous ces éléments prêts à l'emploi, ce qui a constitué un énorme avantage pour nous. »

Designer senior, high-tech

- Du rythme auquel les anciens outils sont abandonnés.
- Du nombre d'utilisateurs.
- Rythme auquel Figma est adopté et utilisé au maximum de son potentiel.

Résultats. Pour tenir compte de ces risques, Forrester a ajusté ce bénéfice par une baisse de 10 %, et a ainsi obtenu une valeur actuelle (VA) totale ajustée en fonction des risques (taux d'actualisation de 10 %) de 741 000 USD sur trois ans.

Consolidation des licences des fournisseurs

Réf.	Métrique	Source	Année 1	Année 2	Année 3
A1	Coût des outils du système de design précédent (plateforme) évité	Entretien	655 USD	655 USD	655 USD
A2	Coût des outils du système de design précédent (design uniquement) évité	Entretien	770 USD	770 USD	770 USD
A3	Nombre d'utilisateurs de licences	Hypothèse	300	300	300
A4	Ancienne solution de prototypage	Entretien	30 000 USD	30 000 USD	30 000 USD
A5	Pourcentage de réduction du nombre de licences	Hypothèse	50 %	75 %	90 %
At	Consolidation des licences des fournisseurs	$((A1+A2) \times A3) \times A5 + A4$	243 750 USD	350 625 USD	414 750 USD
	Ajustement en fonction des risques	↓10 %			
Atr	Consolidation des licences des fournisseurs (bénéfice ajusté en fonction des risques)		219 375 USD	315 563 USD	373 275 USD
Total sur trois ans : 908 213 USD			Valeur actuelle sur trois ans : 740 674 USD		

GAINS D'EFFICACITÉ DANS LA PHASE DE DÉFINITION DES PROBLÈMES

Preuves et données. La phase de définition des problèmes est le fondement du processus de design, où les entreprises découvrent et définissent les besoins et les motivations des clients potentiels. Au cours de cette phase, les équipes s'entendent sur une définition commune du problème à résoudre pour le reste du processus de design. Les chercheurs en design, les chefs de produit, les

designers UX et les parties prenantes de l'entreprise jouent tous un rôle important dans la définition des besoins des clients.

Avant Figma, les entreprises s'appuyaient sur des ateliers en face à face et sur des processus de partage de fichiers onéreux et inefficaces pour partager des réflexions et des idées. Figma permet une collaboration efficace entre des équipes situées dans des zones géographiques différentes qui ne peuvent pas communiquer en temps réel.

La simplification de la communication entre les équipes a contribué à renforcer le rôle du design au sein de l'entreprise de services professionnels d'un responsable senior des programmes de design. Selon lui, le design occupe désormais une place de choix à la table des discussions : « L'équipe du design n'est plus laissée de côté, elle ne découvre plus les choses après coup. L'équipe du design occupe une place prépondérante. Elle apporte un regard différent et des éléments de recherche qui enrichissent la feuille de route des produits. »

Modélisation et hypothèses. D'après les entretiens avec les clients, Forrester estime ce qui suit :

- En moyenne, 10 membres de l'équipe participent à la phase de définition des problèmes, dont des responsables de produits, des responsables techniques et des responsables du design ainsi que d'autres designers, des chefs de produit, des responsables commerciaux et des chercheurs en design.
- L'entreprise de référence effectue en moyenne chaque année 30 mises à niveau de courte durée et deux projets longs et détaillés.
- Le salaire moyen toutes charges comprises de chacun des 10 membres de l'équipe qui participent à cette phase est de 72 USD par heure.
- L'impact de Figma sur la phase de définition des problèmes a permis de réduire de 10 % le temps passé sur cette tâche par les membres de l'équipe.
- Selon les meilleures pratiques, Forrester reconnaît que les employés qui participent à la phase de définition des problèmes convertissent 50 % des heures économisées en temps de travail productif.
- À mesure que le nombre d'employés qui collaborent à l'aide de Figma augmente, la valeur captée en termes de gain de temps passe de 20 à 90 %.

« Ce qui est formidable avec Figma, c'est qu'on peut envoyer une URL à un contact pour lui permettre d'accéder au projet, et même de voir un prototype du travail. Figma a incontestablement amélioré la partie itérative du flux de travail consacrée au design et à la recherche, ce qui accélère l'étape des achats ou des approbations. »

Designer principal, high-tech

« Entre la recherche sur les utilisateurs, les discussions et l'exportation des spécifications ou des ressources, 5, 10, 15 personnes ou plus sont impliquées dans le processus. Le fait que tout le monde travaille ensemble au même endroit accélère considérablement les choses. »

Designer UX principal, services financiers

Risques. Les gains d'efficacité dans la phase de définition des problèmes dépendront :

- Du nombre de membres de l'équipe impliqués dans chaque projet.

- Du nombre et de la durée des projets dans cette phase.
- Du rythme auquel les équipes adoptent Figma.

Résultats. Pour tenir compte de ces risques, Forrester a ajusté ce bénéfice par une baisse de 10 %, et a ainsi obtenu une valeur actuelle (VA) totale ajustée en fonction des risques de près de 248 000 USD sur trois ans.

Gains d'efficacité dans la phase de définition des problèmes					
Réf.	Métrique	Source	Année 1	Année 2	Année 3
B1	Nombre moyen de membres de l'équipe chargée des projets	Hypothèse	10	10	10
B2	Nombre moyen de projets par an	Hypothèse	30	30	30
B3	Durée moyenne des projets dans la phase de définition du problème (heures)	4 semaines x 40 heures par semaine	160	160	160
B4	Salaire horaire moyen toutes charges comprises des membres de l'équipe chargée des projets	Hypothèse	72 USD	72 USD	72 USD
B5	Pourcentage de temps gagné grâce à Figma dans la phase de définition des problèmes	Hypothèse	10 %	10 %	10 %
B6	Récupération de productivité	Meilleures pratiques de Forrester	50 %	50 %	50 %
B7	Pourcentage de valeur captée par an	Hypothèse	20 %	80 %	100 %
Bt	Gains d'efficacité dans la phase de définition des problèmes	$(B1 \times B2 \times B3 \times B4) \times B5 \times B6 \times B7$	34 560 USD	138 240 USD	172 800 USD
	Ajustement en fonction des risques	↓10 %			
Btr	Gains d'efficacité dans la phase de définition des problèmes (valeur ajustée en fonction des risques)		31 104 USD	124 416 USD	155 520 USD
Total sur trois ans : 311 040 USD			Valeur actuelle sur trois ans : 247 944 USD		

GAINS D'EFFICACITÉ DANS LA PHASE D'IDÉATION ET DE CRÉATION

Preuves et données. Selon les personnes interrogées, l'impact commercial le plus important de Figma se manifeste pendant la phase d'idéation et de création. Figma permet aux équipes chargées du design d'utiliser systématiquement la bonne typographie, les bonnes couleurs et les bonnes ressources lorsque plusieurs designers collaborent. Le système de design permet aux équipes de gagner des milliers d'heures qui étaient auparavant consacrées à des tâches répétitives (mais nécessaires). « Auparavant, lors de la création d'un design à un stade précoce, un designer devait déterminer quels étaient les composants disponibles

et leur emplacement. Pour les trouver, il fallait communiquer des centaines de fois avec une autre équipe qui ne disposait parfois pas d'une bibliothèque, mais seulement d'un précédent design contenant le composant souhaité. C'était un cauchemar, mais maintenant tout cela est terminé », explique un responsable senior des programmes de design d'une entreprise de services professionnels.

Chaque personne interrogée a donné des exemples où Figma a permis des gains d'efficacité dans la phase d'idéation et de création. Notamment, la solution :

- **Donne aux équipes une longueur d'avance dans la création d'actifs.** Plutôt que de créer des icônes et des modèles de page en partant de

zéro à chaque fois, Figma a permis aux designers de créer des systèmes de design et des modèles de page. « Au lieu de prendre 10 composants et de concevoir une page, nous avons préconstruit cette page à l'aide de modèles. Nous pouvons ainsi reprendre le travail réalisé dès le premier jour au lieu de partir de zéro à chaque fois », explique un responsable senior des programmes de design dont l'équipe a réduit le temps consacré au design de 50 %.

- **Fournit un cadre opérationnel pour les opérations de design.** Les équipes chargées des opérations de design n'obligent plus les créateurs à récupérer les dernières mises à jour des fichiers. Figma permet aux équipes chargées des systèmes de design de publier automatiquement les ressources modifiées et de mettre à jour les systèmes de design.
- **Remplace les outils de présentation traditionnels.** Les personnes interrogées ont utilisé Figma pour présenter directement les designs sans utiliser PowerPoint ou d'autres applications de présentation. Les concepteurs peuvent réaliser des prototypes, créer des images haute fidélité, partager des designs et les présenter aux personnes concernées, le tout dans le même outil. « Le fait de pouvoir suivre un présentateur en direct nous permet de nous plonger rapidement dans le design plutôt que de montrer des diapositives traditionnelles », affirme le responsable principal du développement de

logiciels, décrivant la manière dont les réunions sont devenues plus interactives.

- **Réunit des équipes dispersées en temps quasi réel.** Les équipes qui ne peuvent pas travailler en même temps ont la possibilité de collaborer de manière asynchrone. Les designers peuvent ainsi voir l'historique et l'avancement d'un projet, et intervenir pour faire des commentaires sans craindre d'endommager le fichier. Le designer principal de l'entreprise high-tech a déclaré : « Qu'il s'agisse de recherche, d'ingénierie ou de marketing, le fait de collaborer plus tôt dans Figma réduit les questions du type "Pourquoi n'avez-vous pas pensé à cela ?" ou "Nous avons oublié cette étape" ou "Nous n'avons pas pensé à ce problème d'ingénierie". Comme nous pouvons faire intervenir les gens plus tôt dans le processus de design via une URL, la collaboration et le processus d'approbation s'en trouvent accélérés », indique le designer principal de l'entreprise high-tech.

« C'est comme si tout le monde travaillait ensemble sur le même projet, dans le même bâtiment. Figma permet de le faire à grande échelle. »

Ingénieur UX, high-tech

« Auparavant, nous utilisions trois outils différents pour collaborer, et il était difficile de le faire correctement. Figma est essentiellement axé sur la collaboration. Les fonctions de partage de la bibliothèque Figma sont fantastiques. Tout est à jour et fonctionne plus efficacement. C'est fluide. Cela fonctionne, tout simplement. »

Responsable senior du design, services professionnels

Modélisation et hypothèses. D'après les entretiens avec les clients, Forrester estime ce qui suit :

- En moyenne, 12 membres de l'équipe participent à la phase d'idéation et de création. Ces fonctions comprennent souvent des responsables de produits, des responsables techniques et des responsables du design, ainsi que d'autres designers, des chefs de produit, des parties prenantes de l'entreprise, des juristes, des stratèges de contenu et des rédacteurs UX.
- En moyenne, le nombre de projets, qui comprend à la fois des travaux de mise à niveau de courte durée et des projets longs et détaillés, est de 30 par an.
- Le salaire moyen toutes charges comprises de chacun des 12 membres de l'équipe qui participent à cette phase est de 72 USD par heure.
- L'impact de Figma sur la phase d'idéation et de création a permis de réduire de 60 % le temps que les membres de l'équipe consacrent à ces tâches.
- Les employés qui participent à la phase d'idéation et de création convertissent 50 % des heures gagnées en temps de travail productif.
- Au fur et à mesure que les employés adoptent Figma, les systèmes de design sont standardisés et des modules d'extension sont utilisés pour automatiser les mises à jour, ce qui permet au pourcentage de valeur captée de passer de 20 à 90 %.

Risques. Les gains d'efficacité dans la phase d'idéation et de création dépendent :

- Du nombre de membres de l'équipe impliqués dans chaque projet.
- Du nombre et de la durée des projets dans cette phase.
- Du rythme auquel les équipes adoptent Figma.

Résultats. Pour tenir compte de ces risques, Forrester a ajusté ce bénéfice par une baisse de 10 %, et a ainsi obtenu une valeur actuelle (VA) totale ajustée en fonction des risques de 2,2 millions USD sur trois ans.

« La maintenance de notre système de design et de ses plus de 10 000 composants coûtait des millions. Avec un module d'extension Figma, nous supprimons le travail manuel en traduisant ces icônes automatiquement grâce à la mise à l'échelle et aux différentes caractéristiques uniques telles que l'intensité, le remplissage et les versions non remplies. Ces outils ont non seulement amélioré notre efficacité, mais ils nous ont permis de faire des économies pour l'entreprise au cours de chaque exercice fiscal. »

Ingénieur UX, high-tech

Gains d'efficacité dans la phase d'idéation et de création

Réf.	Métrique	Source	Année 1	Année 2	Année 3
C1	Nombre moyen de membres de l'équipe chargée des projets	Hypothèse	12	12	12
C2	Nombre moyen de projets annuels	Hypothèse	30	30	30
C3	Durée moyenne des projets dans la phase d'idéation et de création (heures)	6 semaines x 40 heures par semaine	200	200	200
C4	Salaire horaire moyen toutes charges comprises des membres de l'équipe chargée des projets	Hypothèse	72 USD	72 USD	72 USD
C5	Pourcentage de temps gagné grâce à Figma dans la phase d'idéation et de création	Hypothèse	60 %	60 %	60 %
C6	Récupération de productivité	Meilleures pratiques de Forrester	50 %	50 %	50 %
C7	Pourcentage de valeur captée par an	Hypothèse	20 %	80 %	100 %
Ct	Gains d'efficacité dans la phase d'idéation et de création	$(C1 \times C2 \times C3 \times C4) \times C5 \times C6 \times C7$	311 040 USD	1 244 160 USD	1 555 200 USD
	Ajustement en fonction des risques	↓ 10 %			
Ctr	Gains d'efficacité dans la phase d'idéation et de création (valeur ajustée en fonction des risques)		279 936 USD	1 119 744 USD	1 399 680 USD
Total sur trois ans : 2 799 360 USD			Valeur actuelle sur trois ans : 2 231 496 USD		

« L'écosystème des modules d'extension est l'une des autres grandes réussites de Figma. Les modules d'extension tiers sont très robustes. Lorsque Figma ne dispose pas d'une fonctionnalité, la communauté crée généralement un module d'extension pour combler cette lacune. »

Responsable senior des programmes de design, société de services professionnels

GAINS D'EFFICACITÉ DANS LA PHASE DE DÉVELOPPEMENT ET DE MISE EN ŒUVRE

Preuves et données. Avant Figma, les développeurs étaient souvent associés tardivement au processus de design, voire complètement exclus. Pour y remédier, les équipes chargées du design passaient des jours et des semaines à documenter l'historique des versions du design et les spécifications détaillées. Cependant, le contexte et l'intention étaient souvent perdus en cours de route. Après avoir déployé Figma, les équipes chargées du design ont modifié leurs flux de travail afin d'inclure les développeurs à un stade plus précoce du processus, ce qui leur a permis d'économiser le temps qu'ils consacraient auparavant à la rédaction de spécifications interminables en matière de design. Les développeurs peuvent désormais identifier les défis techniques, comprendre l'historique des projets et visualiser un prototype.

« Mes ingénieurs disent que le principal avantage pour eux est de pouvoir cliquer sur le lien et voir le design immédiatement. Ils ne s'intéressent pas aux autres fonctionnalités dédiées aux designers ; ils ont besoin d'un outil qui fonctionne », précise le responsable principal du développement de logiciels d'une société de services professionnels, évoquant le point de vue des développeurs.

Les équipes de développement ont également décrit comment elles ont pu automatiser des fonctionnalités en utilisant l'architecture des modules d'extension. Les équipes tirent parti de la communauté pour trouver des modules d'extension existants ou créer un code sur mesure adapté à leur activité.

Modélisation et hypothèses. D'après les entretiens avec les clients, Forrester estime ce qui suit :

- En moyenne, cinq membres de l'équipe participent à la phase de développement et de mise en œuvre. Ces rôles comprennent des responsables de produits, des responsables techniques et des responsables du design, ainsi que des développeurs ou des ingénieurs supplémentaires.
 - En moyenne, le nombre de projets, qui comprennent à la fois des travaux de mise à niveau de courte durée et des projets longs et détaillés, est de 30 par an.
 - Le salaire moyen toutes charges comprises de chacun des 5 membres de l'équipe qui participent à cette phase est de 72 USD par heure.
 - L'impact de Figma sur la phase de développement et de mise en œuvre a permis de réduire de 30 % le temps des membres de l'équipe passé à ces tâches.
 - Selon les meilleures pratiques, Forrester reconnaît que les employés qui participent à la phase de développement et de mise en œuvre convertissent 50 % des heures économisées en temps de travail productif.
- À mesure que le nombre d'employés qui collaborent à l'aide de Figma augmente, la valeur captée en termes de gain de temps passe de 20 à 90 %.

Risques. Les gains d'efficacité dans la phase de développement et de mise en œuvre dépendent :

- Du nombre de membres de l'équipe impliqués dans chaque projet.
- Du nombre et de la durée des projets dans cette phase.
- Du rythme auquel les équipes adoptent Figma.
- Résultats. Pour tenir compte de ces risques, Forrester a ajusté ce bénéfice par une baisse de 10 %, et a ainsi obtenu une valeur actuelle (VA) totale ajustée en fonction des risques de 296 551 USD sur trois ans.

Gains d'efficacité dans la phase de développement et de mise en œuvre

Réf.	Métrique	Source	Année 1	Année 2	Année 3
D1	Nombre moyen de membres de l'équipe chargée des projets	Hypothèse	5	5	5
D2	Nombre moyen de projets annuels	Hypothèse	30	30	30
D3	Durée moyenne des projets dans la phase de développement et de mise en œuvre (heures)	4 semaines x 40 heures par semaine	160	160	160
D4	Salaires horaires moyens toutes charges comprises des membres de l'équipe chargée des projets	Hypothèse	72 USD	72 USD	72 USD
D5	Pourcentage de temps gagné grâce à Figma dans la phase de développement et de mise en œuvre	Hypothèse	30 %	30 %	30 %
D6	Récupération de productivité	Meilleures pratiques de Forrester	50 %	50 %	50 %
D7	Pourcentage de valeur captée par an	Hypothèse	20 %	50 %	90 %
Dt	Gains d'efficacité dans la phase de développement et de mise en œuvre	$(D1 \times D2 \times D3 \times D4) \times D5 \times D6 \times D7$	51 840 USD	129 600 USD	233 280 USD
	Ajustement en fonction des risques	↓10 %			
Dtr	Gains d'efficacité dans la phase de développement et de mise en œuvre (valeur ajustée en fonction des risques)		46 656 USD	116 640 USD	209 952 USD
Total sur trois ans : 373 248 USD			Valeur actuelle sur trois ans : 296 551 USD		

BÉNÉFICES NON QUANTIFIÉS

Les personnes interrogées ont partagé de nombreux témoignages sur la valeur qu'elles ont retirée de l'utilisation de Figma et qui ne pouvait pas être directement quantifiée. Elles ont notamment cité les avantages suivants :

- **Accélération de la mise sur le marché.**

Le responsable mondial de l'UX chez un fabricant a décrit comment son équipe a accéléré les projets : « Nous réalisons nos projets quatre fois plus vite en interne qu'avec une agence. Nous avons eu une réunion avec le marketing un lundi à propos du lancement d'une campagne. Une semaine plus tard, tout le travail de design était terminé, et le responsable de la marque a eu le souffle coupé. Il a dit que cela aurait pris au moins un mois avec l'agence. » « Dans des

entreprises de cette taille, la rapidité de commercialisation est un défi permanent en raison des différentes couches de bureaucratie que doit franchir chaque initiative. Cette marge de manœuvre supplémentaire nous permet d'accéder plus rapidement au marché », poursuit-il.

- **Diminution des dépenses consacrées aux agences.**

Les entreprises qui faisaient auparavant appel à des agences pour réaliser leurs travaux de création ont déclaré avoir économisé de 50 à 90 % de ces dépenses. Selon le responsable mondial de l'UX d'une entreprise de fabrication, le déploiement de Figma a permis à l'entreprise d'optimiser le temps de ses employés et a assuré la cohérence nécessaire pour embaucher des sous-traitants en cas de besoin. « Nous avons examiné le temps

consacré au design lors de la création d'une expérience pour l'une de nos marques phares. Une fois le temps investi, nous avons déployé cette expérience dans une région complètement différente et avons réalisé le design d'un tout nouveau site pour 15 000 USD, alors que cela aurait coûté plus de 100 000 USD par l'intermédiaire d'une agence. Nous en faisons une centaine tout au long de l'année, et ces gains de temps et d'argent s'accumulent de manière significative », explique le responsable.

« Figma permet aux designers de réfléchir davantage aux problèmes complexes et aux solutions, plutôt qu'à la taille d'un bouton ou d'un texte. Tout cela est déjà fait. »

Designer UX principal, services financiers

- **Réduction des erreurs humaines et impact positif sur la qualité des produits.** Le designer principal d'une entreprise high-tech a décrit comment les fonctions d'automatisation de Figma ont amélioré la qualité de leurs produits : « Il y a beaucoup moins d'étapes dans le flux où un être humain doit intervenir et modifier manuellement quelque chose, ce qui est un élément central de l'efficacité. Le système évolue automatiquement, ce qui permet à chaque utilisateur de bénéficier des améliorations, plutôt que d'avoir des employés qui améliorent leur système de design individuel. » « Nous sommes passés d'un simple produit minimum viable à une interface bien conçue et bien architecturée. Le monde évolue et la liste des exigences ne cesse d'augmenter, mais il est bien plus facile de préserver la fidélité

et la qualité », souligne le responsable principal du développement de logiciels de la même entreprise high-tech, décrivant l'impact majeur que Figma a eu sur la société.

- **Innovation accrue.** Le designer des services financiers affirme que son équipe a plus de temps pour effectuer des travaux à forte valeur ajoutée : « Figma permet aux designers de réfléchir davantage aux problèmes complexes et aux solutions, plutôt qu'à la taille d'un bouton ou d'un texte. Tout cela est déjà fait. »
- **Amélioration de la rétention des employés.** Le responsable senior des programmes de design d'une société de services professionnels s'est félicité de l'impact positif sur le taux de rotation des employés. Il a reçu un courriel élogieux d'un autre responsable principal du design : « Je ne sais pas comment envoyer un message à toute l'équipe de Figma, mais je voulais dire que l'adoption de Figma a été une bénédiction pour plusieurs designers de mon équipe. Je savais que ce serait bien, mais deux designers m'ont dit : "Avant, je détestais mon travail, et maintenant, je prends du plaisir à travailler". Un grand bravo donc à l'équipe qui a supervisé l'implémentation de Figma, merci de m'avoir aidé à conserver mes designers. »
- **Communication simplifiée avec la direction.** « Avant Figma, il y avait une séparation entre les designs eux-mêmes et leur présentation. Auparavant, nous transformions ces fichiers en PNG et les collions dans un outil de présentation, perdant ainsi cette proximité avec le processus de design réel. Le canevas de Figma étant collaboratif, les dirigeants peuvent désormais examiner les fichiers d'origine et découvrir le prototype créé ou commenter directement le design. C'est très significatif », indique le designer UX principal du secteur des services financiers, évoquant la démocratisation du processus de design et la possibilité de mettre la direction dans la boucle.

« Figma réalise l'exploit de rassembler tout le monde autour d'une source de référence unique, ce qu'aucune plateforme de design n'avait réussi jusqu'à présent. »

Designer principal, high-tech

l'ingénieur UX du secteur high-tech, décrivant les avantages qu'il retire de son implication dans la communauté Figma.

La flexibilité peut également être mesurée lors de son évaluation dans le cadre d'un projet spécifique (voir [l'Annexe A](#) pour plus de détails).

FLEXIBILITÉ

La valeur de la flexibilité est propre à chaque client. Il existe de nombreux scénarios dans lesquels un client peut mettre en œuvre Figma et constater par la suite des utilisations et des opportunités commerciales supplémentaires, notamment :

- **Amélioration du fonctionnement des équipes.**
« De nombreux designers, moi le premier, avaient l'habitude de se cacher derrière le rideau avant de révéler la grande pièce maîtresse. Figma a changé cela en mettant l'accent sur le processus de réflexion et le flux de travail. Nous sommes plus disposés à recevoir des commentaires dans Figma, car c'est bien plus simple », explique le designer principal du secteur de la haute technologie.
- **Mise à disposition de modules d'extension stables, qu'ils soient personnalisés ou fournis par la communauté.** « Nous prenons très au sérieux nos modules d'extension dans Figma, tant leur architecture que la communauté qui y est rattachée. Grâce à leur simplicité d'installation et d'utilisation et à l'ouverture de la communauté, nous apprenons beaucoup et entrevoyons de nombreuses possibilités concernant l'utilisation des modules d'extension. La communauté de Figma.com nous évite d'avoir à chercher ces informations. Tout est centralisé et accessible, c'est très pratique », reconnaît

Analyse des coûts

■ Données sur les coûts quantifiés appliquées à l'entreprise de référence

Total des coûts							
Réf.	Coût	Initial	Année 1	Année 2	Année 3	Total	Valeur actuelle
Etr	Coûts de licence de Figma	0 USD	162 000 USD	162 000 USD	162 000 USD	486 000 USD	402 870 USD
Ftr	Coûts internes pour déployer Figma	197 683 USD	448 589 USD	33 581 USD	33 581 USD	713 434 USD	658 474 USD
	Total des coûts (ajusté en fonction des risques)	197 683 USD	610 589 USD	195 581 USD	195 581 USD	1 199 434 USD	1 061 344 USD

COÛTS DE LICENCE DE FIGMA

Preuves et données.

- L'entreprise de référence a payé un prix catalogue annuel de 540 USD par utilisateur. Les licences d'éditeur comprennent :
 - Des projets illimités et un historique des versions.
 - Des autorisations personnalisées pour les fichiers et les utilisateurs.
 - Des projets privés uniquement sur invitation.
 - Des bibliothèques d'équipe partageables et des équipes centralisées.
 - Des systèmes de design et d'analyse à l'échelle de l'entreprise.
 - Des modules d'extension privés et l'administration des modules d'extension.
 - Des polices partagées.
 - La SSO et une sécurité avancée.
- Des licences d'éditeur payantes ont été attribuées à un groupe de professionnels du design, de chercheurs, de développeurs, de responsables, de chefs de produit et de spécialistes du marketing.

- En outre, les entreprises peuvent créer un nombre illimité de licences de visualisation qui permettent :
 - Un nombre illimité de fichiers en version préliminaire.
 - Un nombre illimité de personnes pouvant consulter les fichiers et y ajouter des commentaires.
 - Un nombre illimité d'éditeurs sur les fichiers de trois équipes.
 - Un projet d'équipe.
 - Un historique des versions sur 30 jours.
 - Stockage illimité dans le cloud.

Résultats. Forrester a utilisé les prix catalogue et n'a pas ajusté le risque de ce bénéfice, ce qui se traduit par un coût total en VA sur trois ans (taux d'actualisation de 10 %) de 403 000 USD.

Coûts de licence de Figma

Réf.	Métrique	Source	Initial	Année 1	Année 2	Année 3
E1	Coût d'une licence Figma	540 USD		540 USD	540 USD	540 USD
E2	Nombre d'utilisateurs de licences	300		300	300	300
Et	Coûts de licence de Figma	E1xE2		162 000	162 000	162 000
	Ajustement en fonction des risques	0 %				
Etr	Coûts de licence Figma (valeur ajustée en fonction des risques)		0 USD	162 000 USD	162 000 USD	162 000 USD
Total sur trois ans : 486 000 USD			Valeur actuelle sur trois ans : 402 870 USD			

COÛTS INTERNES POUR DÉPLOYER FIGMA

Preuves et données. Les personnes interrogées ont décrit les bénéfices que Figma a apportés à leur entreprise. Pour en profiter, elles ont dû investir le temps et les ressources nécessaires pour créer un plan stratégique de mise en œuvre, de déploiement, de gouvernance et de formation à l'utilisation de Figma.

Modélisation et hypothèses. Pour ce faire, l'entreprise de référence a engagé les coûts suivants :

- Le responsable du projet consacre six mois à la planification et à la mise en œuvre de Figma. Après le déploiement initial, le responsable consacre 8 heures par semaine aux fonctions administratives.
- Pour établir une stratégie de déploiement, de gouvernance et de formation, l'entreprise de référence désigne huit responsables de flux de travail. Ils négocient l'attribution de 20 % de leur affectation.
- Trente designers effectuent un sprint de deux jours pour convertir les fichiers de design précédents aux formats Figma et construire des modules d'extension. L'équipe de déploiement de Figma consacre 40 heures supplémentaires par

an à la création de modules d'extension après la première année.

- L'entreprise de référence requiert 16 heures de formation pour chacun des 300 détenteurs de licence d'éditeur.

« Avant même d'investir dans l'outil, Figma nous a aidés pour la planification, tant du point de vue des opérations que du point de vue des fichiers du système de design au sens propre. Nous avons mis en place des séances de formation avant de nous impliquer davantage, ce qui était formidable par rapport à d'autres entreprises où nous devons faire la queue pour obtenir de l'aide. C'est un bonus qui est venu naturellement de la part de l'équipe de Figma. »

Designer principal, services financiers

Risques. Ce coût peut varier d'une entreprise à l'autre en raison des facteurs suivants :

- Les équipes peuvent choisir d'investir plus ou moins de temps et de ressources dans le processus de planification et de déploiement.
- Le niveau d'orientation et d'intégration variera en fonction de la familiarité de l'équipe avec les outils de design existants.

Résultats. Pour tenir compte de ces risques, Forrester a ajusté ce coût par une hausse de 10 %, et a ainsi obtenu une valeur actuelle (VA) totale ajustée en fonction des risques de 658 000 USD sur trois ans.

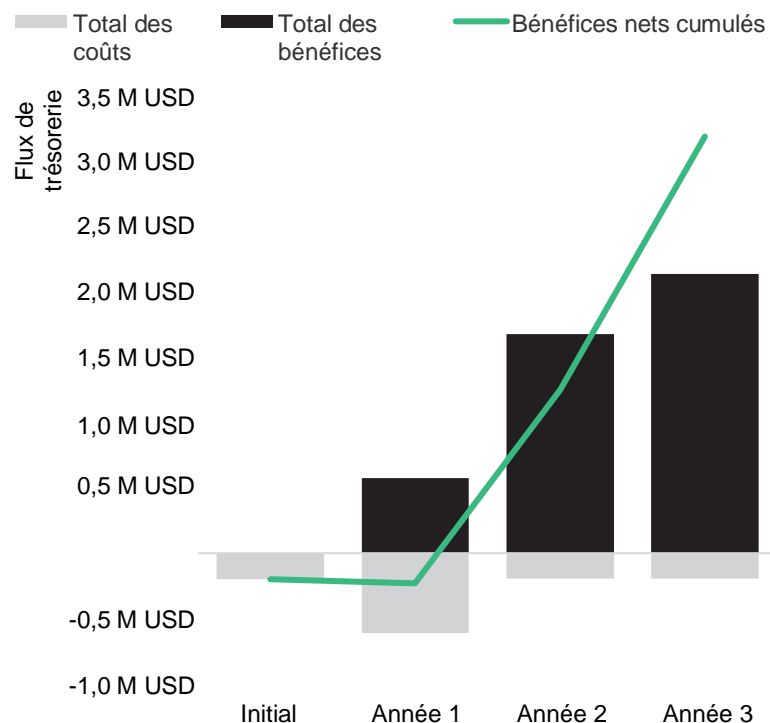
Coûts internes pour déployer Figma

Réf.	Métrique	Source	Initial	Année 1	Année 2	Année 3
F1	Temps de travail des employés pour le déploiement principal	40 heures par semaine x 24 (6 mois)	960			
F2	Temps consacré aux tâches de gestion continue de Figma	8 heures par semaine		384	384	384
F3	Temps de travail des employés pour les responsables des flux de travail	20 % des heures des employés pendant 6 mois x 8 employés	1 536			
F4	Temps passé par les employés à convertir des fichiers et à créer des modules d'extension	30 designers lors d'un sprint de 2 jours		480	40	40
F5	Formation des designers	16 heures		16		
F6	Nombre d'employés disposant de licences d'éditeur	300	300	300		
F7	Salaire moyen toutes charges comprises d'un membre de l'équipe chargée des projets	72 USD par heure	72 USD	72 USD	72 USD	72 USD
Ft	Coûts internes pour déployer Figma	Initiaux : (F1x72)+(F3x72) Années 1, 2, 3 : (F2x72)+(F4x72)+(F5x72)	179 712 USD	407 808 USD	30 528 USD	30 528 USD
	Ajustement en fonction des risques	↑10 %				
Ftr	Coûts internes pour déployer Figma (valeur ajustée en fonction des risques)		197 683 USD	448 589 USD	33 581 USD	33 581 USD
Total sur trois ans : 713 434 USD			Valeur actuelle sur trois ans : 658 474 USD			

Bilan financier

MESURES CONSOLIDÉES SUR TROIS ANS ET AJUSTÉES EN FONCTION DES RISQUES

Graphique des flux de trésorerie (ajustés en fonction des risques)



Les résultats financiers calculés dans les sections Bénéfices et Coûts peuvent être utilisés pour déterminer le retour sur investissement (ROI) et la valeur actuelle nette (VAN) de l'investissement de l'entreprise de référence. Forrester estime que le taux d'actualisation annuel pour cette analyse s'élève à 10 %.

Ces valeurs de ROI et de VAN, ajustées en fonction des risques, sont déterminées en appliquant des facteurs d'ajustement aux risques aux résultats bruts des sections Bénéfices et Coûts.

Analyse des flux de trésorerie (estimations ajustées en fonction des risques)

	Initial	Année 1	Année 2	Année 3	Total	Valeur actuelle
Total des coûts	(197 683 USD)	(610 589 USD)	(195 581 USD)	(195 581 USD)	(1 199 434 USD)	(1 061 344 USD)
Total des bénéfices	0 USD	577 071 USD	1 676 363 USD	2 138 427 USD	4 391 861 USD	3 516 665 USD
Bénéfices nets	(197 683 USD)	(33 518 USD)	1 480 782 USD	1 942 846 USD	3 192 427 USD	2 455 321 USD
ROI						231 %

Annexe A : Total Economic Impact

Total Economic Impact (TEI) est une méthodologie élaborée par Forrester Research qui améliore les processus décisionnels d'une entreprise en matière de technologies et permet aux fournisseurs de communiquer la proposition de valeur de leurs produits et services aux clients. Elle aide aussi les entreprises à démontrer, justifier et concrétiser la valeur réelle des initiatives IT auprès de leur direction et des autres parties prenantes.

L'APPROCHE TOTAL ECONOMIC IMPACT

Les bénéfices représentent la valeur apportée par le produit à l'entreprise. La méthodologie TEI mesure équitablement les bénéfices et les coûts, ce qui permet de réaliser une étude complète de l'impact de la technologie sur toute l'entreprise.

Les coûts tiennent compte de toutes les dépenses nécessaires pour obtenir la valeur ou les avantages attendus du produit. La catégorie de coûts du TEI correspond aux coûts différentiels par rapport à l'environnement existant pour déterminer les coûts récurrents associés à la solution.

La flexibilité désigne la valeur stratégique qui peut être obtenue pour un futur investissement en complément de l'investissement initial. La possibilité de tirer parti de ce bénéfice présente une VA qui peut être estimée.

Les risques mesurent l'incertitude des estimations des bénéfices et des coûts en considérant : 1) la probabilité que les estimations correspondent aux projections d'origine et 2) la probabilité que les estimations soient suivies dans le temps. Les facteurs de risque du TEI reposent sur une « distribution triangulaire ».

La colonne Investissement initial présente les coûts engagés à « l'instant 0 » ou au début de l'Année 1, et non actualisés. Tous les autres flux de trésorerie sont actualisés au taux d'actualisation en fin d'année. Les calculs de la VA sont effectués pour chaque estimation des coûts et des bénéfices totaux. Les calculs de la VAN qui figurent dans les tableaux de synthèse correspondent à la somme de l'investissement initial et des flux de trésorerie actualisés chaque année. Il est possible que les calculs des sommes et de la valeur actuelle des tableaux Total des bénéfices, Total des coûts et Flux de trésorerie ne s'additionnent pas parfaitement, puisque certains nombres sont arrondis.



VALEUR ACTUELLE (VA)

Valeur actuelle ou courante des estimations de coûts (actualisés) et de bénéfices à un taux d'intérêt donné (taux d'actualisation). La VA des coûts et des bénéfices entre dans la valeur actuelle nette totale des flux de trésorerie.



VALEUR ACTUELLE NETTE (VAN)

Valeur actuelle ou courante des futurs flux de trésorerie nets (actualisés) à un taux d'intérêt donné (taux d'actualisation). La VAN positive d'un projet indique normalement que l'investissement est recommandé, mais d'autres projets peuvent présenter des VAN supérieures.



RETOUR SUR INVESTISSEMENT (ROI)

Rentabilité attendue d'un projet, exprimée en pourcentage. Le ROI se calcule en divisant les bénéfices nets (déduction faite des coûts) par les coûts.



TAUX D'ACTUALISATION

Taux d'intérêt utilisé dans l'analyse des flux de trésorerie pour prendre en compte la valeur temps de l'argent. Les entreprises utilisent généralement des taux d'actualisation compris entre 8 et 16 %.

Annexe B : Notes de bas de page

¹ Total Economic Impact (TEI) est une méthodologie élaborée par Forrester Research qui améliore les processus décisionnels d'une entreprise en matière de technologies et permet aux fournisseurs de communiquer la proposition de valeur de leurs produits et services aux clients. Elle aide aussi les entreprises à démontrer, justifier et concrétiser la valeur réelle des initiatives IT auprès de leur direction et des autres parties prenantes.

FORRESTER®