



2019년도 1분기 실적 포함

INVESTOR RELATIONS

4월 2019년 | KineMaster Corporation



유의사항

본 자료는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 2019년 1분기 실적 추정치가 포함되어 있습니다.

외부감사인의 회계감사가 완료되지 않은 상태에서 투자자의 편의를 위해 작성된 자료이기 때문에, 일부는 회계감사의 감사과정에서 달라질 수 있습니다.

회사는 본 자료의 정확성에 대해서는 보장하지 않으며, 기술한 내용에 대해 향후 업데이트를 책임지지 않습니다. 따라서 투자판단의 참고 자료로만 활용하시기 바랍니다.



목차

비즈니스

KineMaster 4

PlayerSDK 5

1분기 실적 요약

KineMaster 6

전사매출 10

연결재무제표 11

Appendix

비디오편집앱 시장 12

지배구조 13



비즈니스 | KineMaster; 모두를 위한 다양한 기능을 갖춘 동영상 편집 앱

- 전세계 유일하게 크로스 플랫폼 (아이폰 · 아이패드 · 안드로이드폰 · 태블릿)이 가능한 동영상 편집 앱
- 구독모델 기반 ; 구독 시 워터마크 및 광고 제거, 프리미엄 에셋 접근 권한부여, 매달 새로운 음악 제공
- 에셋 스토어에서 음악, 사운드 효과, 비주얼 효과 및 전환 효과, 스티커, 애니메이션 오버레이 및 글꼴 등의 전문적인 동영상 편집에 필요한 에셋을 제공 ; 컴퓨터 없이 전문적인 비디오 콘텐츠 제작 가능

2,500만 월 이용자		월 5,000원
250만 일 이용자		지원 언어 18 +
12,000만 누적다운로드		연 40,000원
		서비스 국가 155 +



비즈니스 | Player SDK; 앱에서 고품질 동영상 플레이어 기능을 구현할 수 있는 개발 도구

- OTT사업자들에게 크로스 플랫폼이 가능한 최고 사양의 동영상 품질을 제공
- 스마트폰 & 태블릿, 스마트TV, STBs, 웹 브라우저에서 사용 가능
- 빠르고 전문적인 글로벌 1:1 Advisor지원



약 150여 글로벌 고객



1분기 실적 | KineMaster

1Q19년 시장 및 주요성과

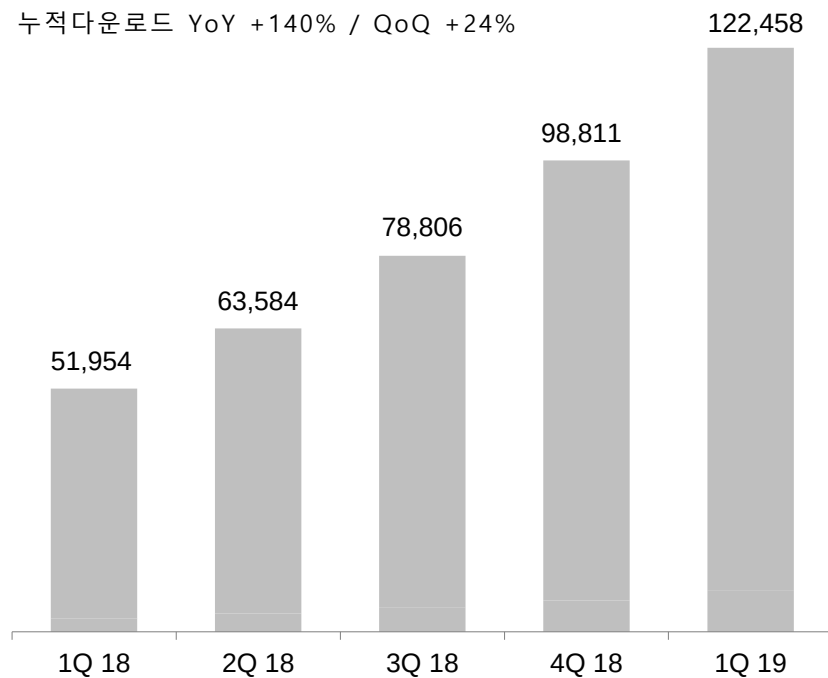
- ✓ 콘텐츠 소비 습관의 변화로 시장이 지속성장 YoY +232% / MoM +10%
- ✓ 누적다운로드: YoY +140% / QoQ +24%
- ✓ 월 사용자(MAU): YoY +110% / QoQ +21%
- ✓ 일 사용자(DAU): YoY +122% / QoQ +26%
- ✓ 매출: YoY +190% / QoQ +47%
- ✓ 비용: 일회성 비용 반영 (2.4억 주식보상비용, 증여)



1분기 실적 | KineMaster

> KineMaster 다운로드

1분기 누적다운로드 YoY +140% / QoQ +24%

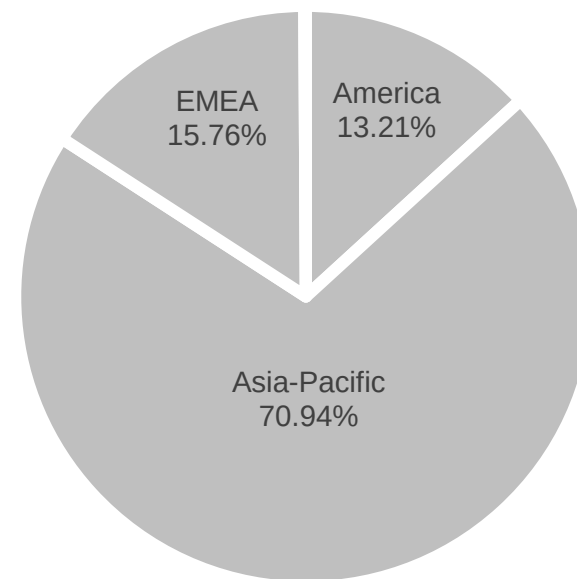


(단위: 천명)

Global	51,954	63,584	78,806	98,811	122,458
--------	--------	--------	--------	--------	---------

※ 1Q19 수치는 iOS와 Android를 포함하여 재작성 되어 4Q18수치와 다소 차이가 있습니다.

> 국가별 기준



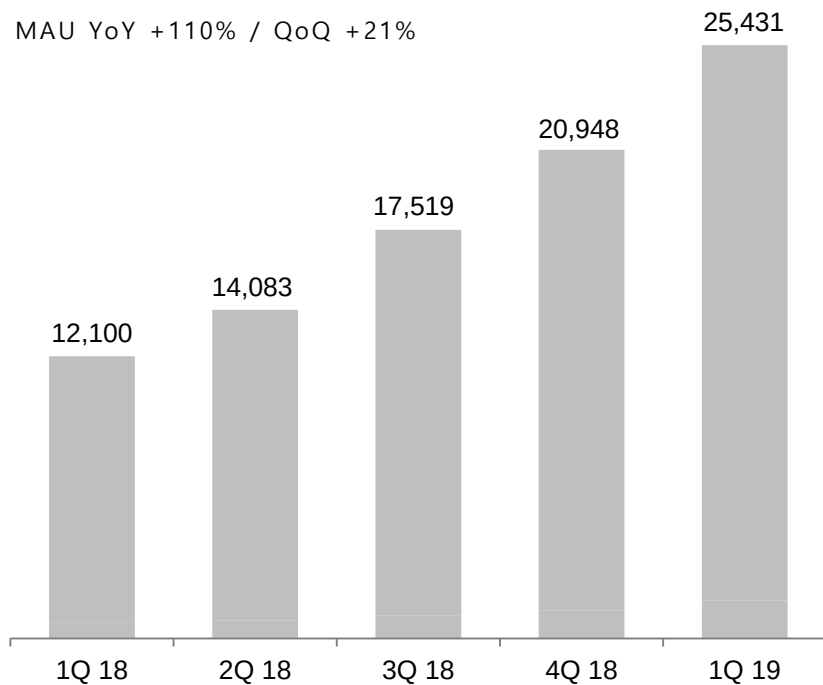
※ Android + iOS 2019년 1분기 누적다운로드 기준



1분기 실적 | KineMaster

> KineMaster 월 사용자(MAU)

1분기 MAU YoY +110% / QoQ +21%



(단위: 천명)

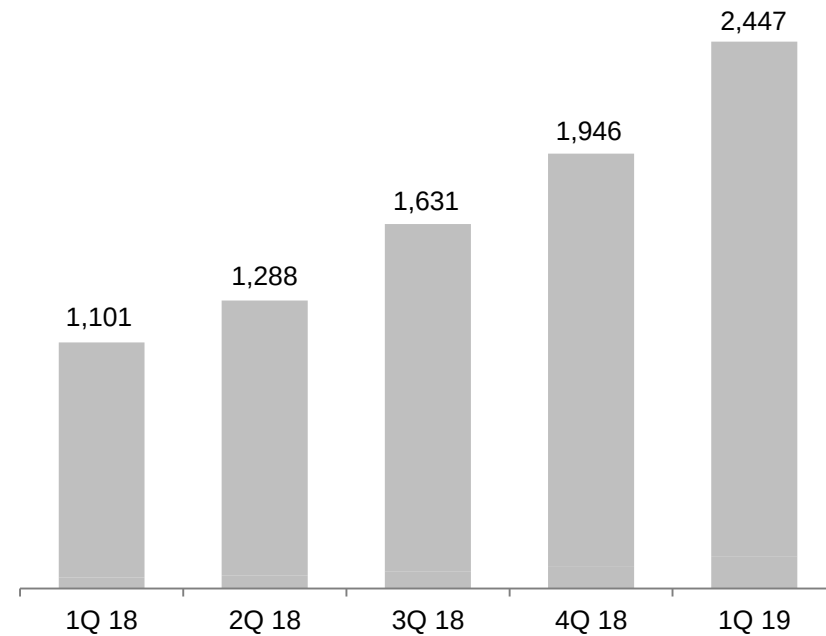
Global	12,100	14,083	17,519	20,948	25,431
--------	--------	--------	--------	--------	--------

※ 1Q19 수치는 iOS와 Android를 포함하여 제작성 되어 4Q18수치와 다소 차이가 있습니다.

※ 상기 수치는 월별 MAU의 분기 평균값 입니다.

> KineMaster 일 사용자(DAU)

1분기 DAU YoY +122% / QoQ +26%



(단위: 천명)

Global	1,101	1,288	1,631	1,946	2,447
--------	-------	-------	-------	-------	-------

※ 1Q19 수치는 iOS와 Android를 포함하여 제작성 되어 4Q18수치와 다소 차이가 있습니다.

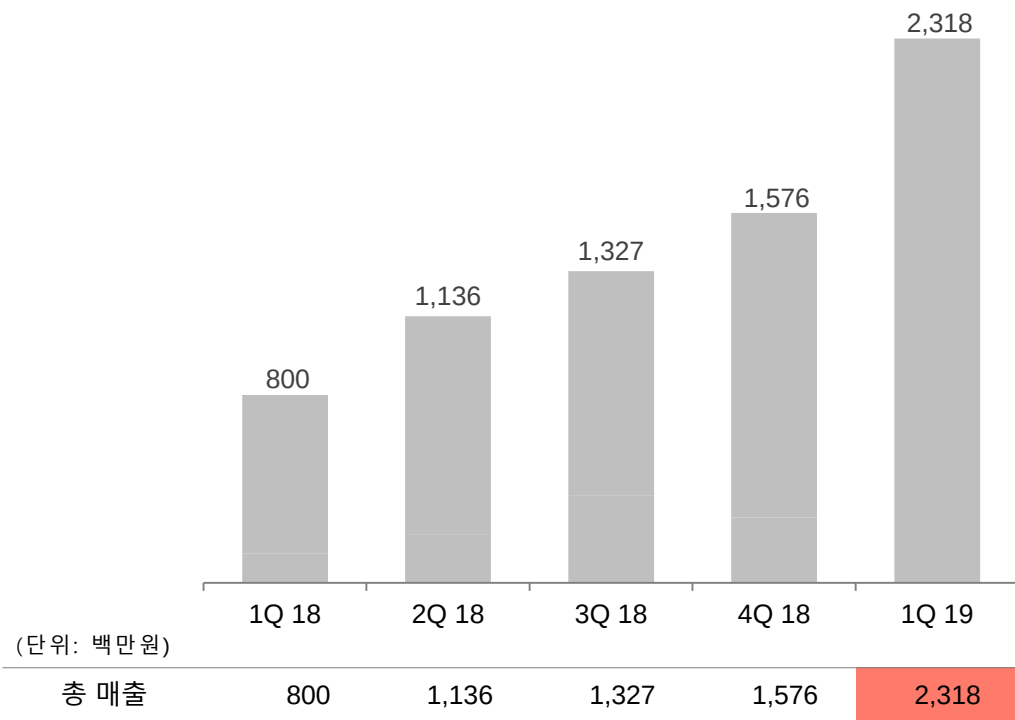
※ 상기 수치는 월별 DAU의 분기 평균값 입니다. .



1분기 실적 | KineMaster

> KineMaster 매출

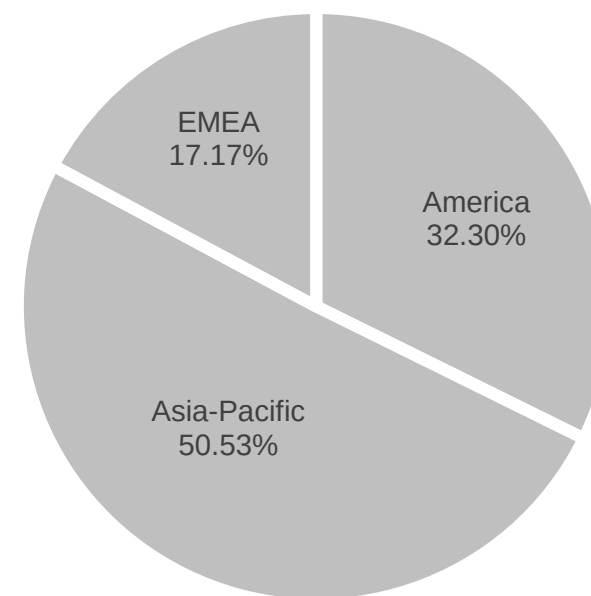
1분기 매출 YoY +190% QoQ +47% .



(단위: 백만원)

※ 총 매출에는 구독, 광고, 에셋 매출이 포함되어 있으며, 구독 매출의 비중이 가장 높습니다.

> 국가별 기준



※ Android + iOS 2019년 1분기 누적매출 기준



1분기 실적 | 전사매출

(단위: 백 만원)

매출	2016년	1Q'17	2Q '17	3Q '17	4Q '17	2017년	1Q '18	2Q '18	3Q '18	4Q '18	2018년	1Q'19
① KineMaster	768	258	325	404	606	1,593	800	1,136	1,327	1,576	4,838	2,318
② Player SDK	6,743	1,452	1,668	1,803	1,478	6,401	1,329	723	1,276	1,146	4,474	1,079
③ 기타	1,769	1,009	594	244	261	1,607	985	139	1,244	1,121	3,489	352
④ 내부거래	63	-2	1	3	-5	-4	6	-73	0	63	-4	-1
연결매출 (①+②+③-④)	9,342	2,717	2,587	2,454	2,340	10,098	3,119	1,924	3,847	3,906	12,797	3,748

② 국제회계기준 변동으로 인해 2018년부터 라이선스 매출 인식방법이 기간배분에서 일회성인식으로 변경되었습니다.

③ 일회성 매출이 포함되어 있습니다. (SW유통매출 ,대부분 비용으로 반영).

* 상기 자료는 당사 해외자회사 (스페인, 중국, 미국)이 포함된 연결 매출입니다.



1분기 실적 I 연결재무제표

재무상태표

(단위: 백만원)	2017년 말	2018년 말	2019년 3월말
유동자산	14,741	12,358	11,920
현금및현금성자산	8,570	6,947	6,189
매출채권	1,059	1,787	2,120
기타유동자산	5,112	3,624	3,611
비유동자산	1,880	1,659	1,642
유형자산	552	410	406
무형자산	319	237	224
보증금	1,009	1,012	1,012
기타비유동자산	-	-	-
자산총계	16,621	14,017	13,562
유동부채	2,772	902	1,191
매입채무	168	11	69
미지급금	442	555	887
미지급비용	16	70	57
선수금 선수수익	2,053	191	87
기타유동부채	93	75	92
비유동부채	344	754	355
확정급여부채	41	468	75
기타장기종업원급여부채	178	161	155
기타비유동부채	125	125	125
부채총계	3,116	1,656	1,546
자본금	3,508	3,508	3,508
연결자본잉여금	4,592	4,592	4,836
연결기타자본구성요소	-2,672	-2,672	-2,672
연결기타포괄손익누계액	-4	-16	-10
연결이익잉여금	8,080	6,949	6,353
자본총계	13,505	12,360	12,015
부채와자본총계	16,621	14,017	13,562

손익계산서

(단위: 백만원)	1Q 18	2Q 18	3Q 18	4Q 18	1Q 19	2017년	2018년
영업수익	3,119	1,924	3,847	3,907	3,748	10,098	12,797
영업비용	3,547	3,993	4,152	4,229	4,381	13,462	15,920
영업이익	-428	-2,069	-305	-322	-633	-3,365	-3,124
기타수익	14	166	-33	144	92	187	291
기타비용	36	15	6	66	5	1,118	123
금융수익	65	81	43	18	29	176	207
금융비용	27	-	19	133	-	1	179
법인세비용차감전순이익	-412	-1,837	-320	-770	-516	-4,119	-2,927
법인세비용	77	-10	37	113	79	170	217
당기순이익	-489	-1,827	-357	-471	-595	-4,290	-3,144
총포괄이익	-492	-1,840	-372	-318	-590	-4,431	-3,022
기본주당이익	-75	-280	-55	-72	-91	-657	-482
희석주당이익	-75	-280	-55	-72	-91	-657	-482



Appendix I 비디오 편집 앱 시장

Android & iOS Revenue (2017년 ~ 2018년)

2018년 순위	앱 이름	2017년 추정매출	2018년 추정매출	YoY	%
1	-	\$5,730,278	\$13,916,017	142.85%	20.02%
2	-	\$3,713,450	\$11,710,773	215.36%	16.84%
3	-	\$404,025	\$9,271,374	2194.75%	13.34%
4	-	\$1,561,894	\$6,154,033	294.01%	8.85%
5	-	\$3,803,618	\$5,496,465	44.51%	7.91%
6	-	\$751,105	\$4,226,486	462.70%	6.08%
7	KineMaster	\$1,157,344	\$3,286,970	184.01%	4.73%
8	-	\$1,331,425	\$3,233,908	142.89%	4.65%
9	-	\$0	\$3,214,109	0	4.62%
10	-	\$341,770	\$2,690,097	687.11%	3.87%
11	-	\$246,957	\$1,694,054	585.97%	2.44%
12	-	\$320,084	\$1,350,602	321.95%	1.94%
13	-	\$862,364	\$1,335,476	55.86%	0.92%
14	-	\$545,931	\$1,216,883	122.95%	1.75%
15	-	\$5,562	\$492,563	8755.86%	0.71%
16	-	\$147,373	\$226,921	153.95%	0.33%
17	-	\$0	\$6,604	0	0.01%
전체		\$20,923,180	\$69,523,335	232.28%	100%

Android & iOS Revenue (2019년 2월 ~ 2019년 3월)

2019년 순위	앱 이름	19년 2월 추정매출	19년 3월 추정매출	19년 1분기 누적 추정매출	MoM	%
1	-	\$1,699,884	\$1,912,585	\$4,953,784	12.51%	16.02%
2	-	\$1,630,351	\$1,799,703	\$5,126,068	10.39%	15.08%
3	-	\$1,619,572	\$1,756,130	\$5,068,819	8.43%	14.71%
4	-	\$1,310,520	\$1,361,861	\$4,076,097	3.92%	11.41%
5	-	\$1,080,802	\$1,215,077	\$3,614,227	12.42%	10.18%
6	-	\$767,281	\$751,460	\$2,299,788	-2.06%	6.30%
7	KineMaster	\$480,581	\$576,690	\$1,477,389	20.00%	4.83%
8	-	\$466,885	\$493,933	\$1,392,821	5.79%	4.14%
9	-	\$437,194	\$464,967	\$1,341,269	6.35%	3.90%
10	-	\$395,973	\$426,548	\$1,228,101	7.72%	3.57%
11	-	\$234,662	\$252,813	\$711,150	7.73%	2.12%
12	-	\$226,839	\$217,627	\$681,879	-4.06%	1.82%
13	-	\$188,568	\$310,994	\$589,442	64.92%	0.51%
14	-	\$139,040	\$172,198	\$446,338	23.85%	1.44%
15	-	\$101,021	\$84,219	\$304,768	-16.63%	0.71%
16	-	\$80,841	\$81,299	\$256,477	0.57%	0.68%
17	-	\$45,185	\$59,162	\$145,224	30.93%	0.50%
전체		\$10,905,199	\$11,937,266	\$33,707,117	9.46%	100%

★ 해당자료는 모바일 앱 시장 분석 데이터를 제공하는 App Annie자료로 30%플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 추정 매출 DATA 입니다.



Appendix I 지배구조

주요연혁 (앱 사업)

- 02년 회사설립
- 05년 삼성전자에 스트리밍 플레이어제품 공급
- 10년 LG전자에 스트리밍 플레이어제품 공급
- 11년 코스닥시장 상장
- 11년 HBO에 안드로이드용 Player SDK공급
- 12년 키네마스터 앱 개발 시작
- 13년 Time Warner Cable에 Player SDK공급
- 13년 안드로이드 버전 출시
- 15년 샤오미에 동영상 편집 솔루션 공급
- 17년 iOS 버전 출시
- 18년 누적다운로드 8천만 돌파
- 19년 누적 다운로드 1억 2천, MAU 2천 5백만 돌파
- 19년 키네마스터 주식회사로 사명변경

본사 | 키네마스터 주식회사

키네마스터총괄, SDK총괄

52명

지배구조

주주명	소유주식수	지분율	구분
임일택	854,935	12.18%	창업자/ 등기임원(대표)
정재원	538,143	7.67%	창업자/ 등기임원
자사주	487,515	6.95%	-
솔본 등	2,096,094	29.87%	투자자
그 외	3,040,224	43.33%	-
총합계	7,016,911	100%	-

자회사 | 대한민국

키네마스터 지원

35명

100% 본사 소유

자회사 | 미국

키네마스터 미국 마케팅

1명

100% 본사 소유

자회사 | 중국

키네마스터 중국 마케팅

3명

100% 본사 소유

자회사 | 스페인

Player SDK 영업 및 운영

13명

100% 본사 소유



2019년도 1분기 실적발표 | KineMaster Corporation

Business Planning Team | ir@kinemaster.com

www.kinemastercorp.com | www.kinemaster.com