



2019년도 2분기 실적 포함

# INVESTOR RELATIONS

7월 2019년 | KineMaster Corporation



# 유의사항

본 자료는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 2019년 2분기 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.

※ 제17기(2019년 2분기) 반기검토 과정에서 변경된 부분이 2019년 8월 14일 해당 자료에 업데이트 되었습니다.



# 목차

## 비즈니스

KineMaster 4

PlayerSDK 5

## 2분기 실적 요약

Highlight 6

전사매출 10

연결재무제표 11

## Appendix

비디오편집앱 시장 12

지배구조 15



# 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, 추가 프리미엄 기능 이용
- 에셋 스토어에서 음악, 사운드 효과, 비주얼 효과, 전환 효과, 스티커, 애니메이션 오버레이 및 글꼴 등의 전문적인 동영상 편집에 필요한 에셋을 제공; 컴퓨터 없이 전문적인 비디오 콘텐츠 제작 가능
- 19년6월 가격정책 변경; 월 5,000원/연 40,000원에서 월 6,000원/연 36,000으로 변경

2019년 6월 말 기준

<p><b>2,900만</b> 월 이용자</p>		<p>1000+ Assets</p> <p>월 6,000원</p>
<p><b>280만</b> 일 이용자</p>		<p>지원 언어 18 +</p> <p>연 36,000원</p>
<p><b>14,800만</b> 누적다운로드</p>		<p>Multilayer Support</p> <p>Chroma Key</p> <p>서비스 국가 155 +</p>



# 비즈니스 | Player SDK; 앱에서 고품질 동영상 플레이어 기능을 구현할 수 있는 개발도구

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



약 150여 글로벌 고객



## 2분기 실적 | Highlight

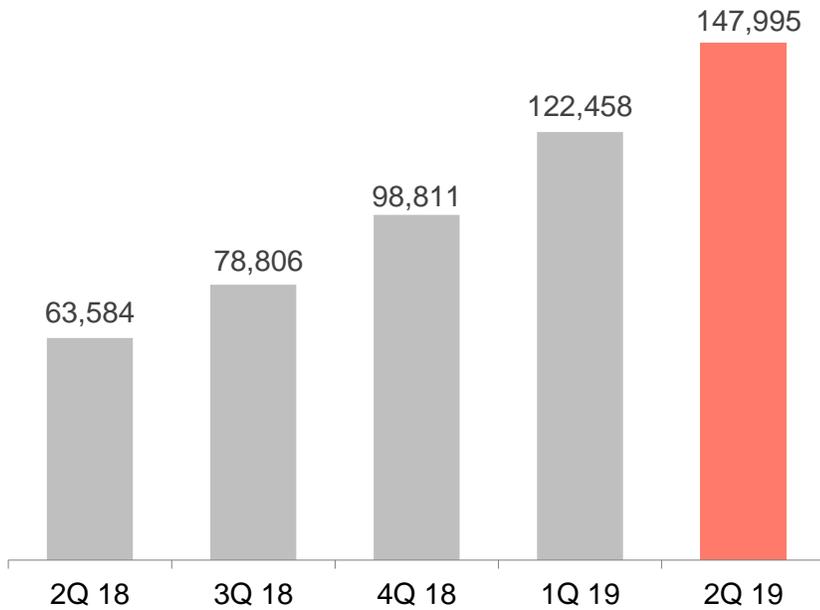
- 동영상 플랫폼 성장과 동영상 콘텐츠 소비의 증가에 힘입어 두 자릿수 매출 성장 지속 **YoY +166% / QoQ +30%**
- 시장성장과 본격적인 수익화를 통해, 전체 매출비중은 약 70%까지 확대될 것으로 예상 **2018년도 38%비중**
- 누적다운로드 약 1억 5천만 달성 **YoY +133% / QoQ +22%**
- 분기평균 월 사용자 MAU 약 2천 8백만 달성 **YoY +96% / QoQ +9%**
- 분기평균 일 사용자 DAU 약 260만 달성 **YoY +99% / QoQ +5%**
- 본격적으로 구독자 및 구독률 확대 실행
  - 무료사용자 및 신규사용자들이 구독으로 이어지도록 지속적으로 기능을 추가하며 진화 중
  - Short & Fun 동영상에도 유용한 기능들 추가 또는 추가예정 (100msec, reverse, color adjustment, voice changer 등)
  - 가격정책 변경, 월 구독료 1,000원 인상 연 구독료은 월 구독료 x 6, free trial 이 연 구독료에 적용하여 50% 할인
  - 광고 및 홍보 활동 확대, 세계적인 YouTuber들의 축제 VidCon에 부스참가 (LA, 7월10~13일), SNS등 광고 확대
  - 지속적인 신규 Asset 업데이트 ( 웹툰 마음의소리 등)



# 2분기 실적 | Highlight

## > KineMaster 다운로드

2분기 누적다운로드 YoY +133% / QoQ +22%

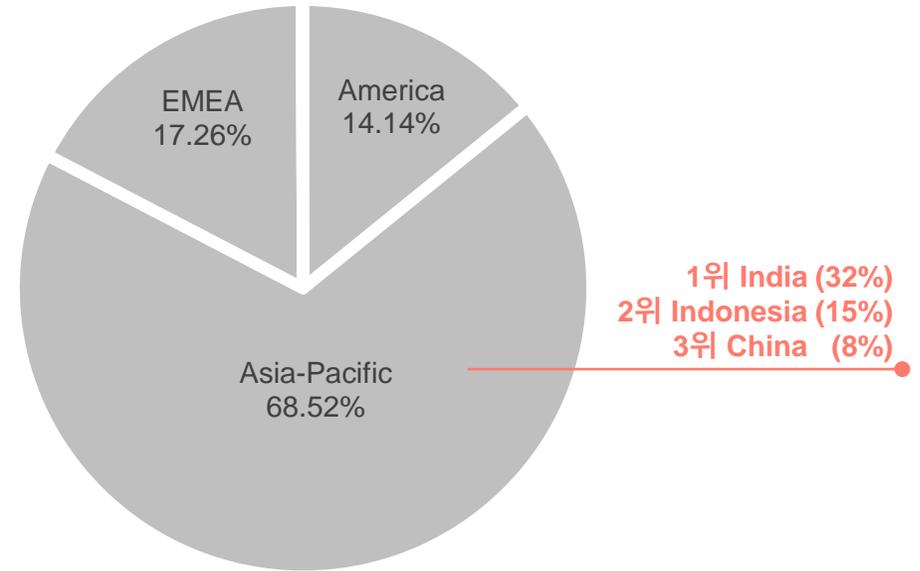


(단위: 천명)

Global	63,584	78,806	98,811	122,458	147,995
--------	--------	--------	--------	---------	---------

※ 1Q19, 2Q19 수치는 iOS와 Android를 포함하여 재작성 된 값입니다. 따라서 2018년에 배포된 IR자료와는 다소 차이가 있습니다.

## > 국가별 기준



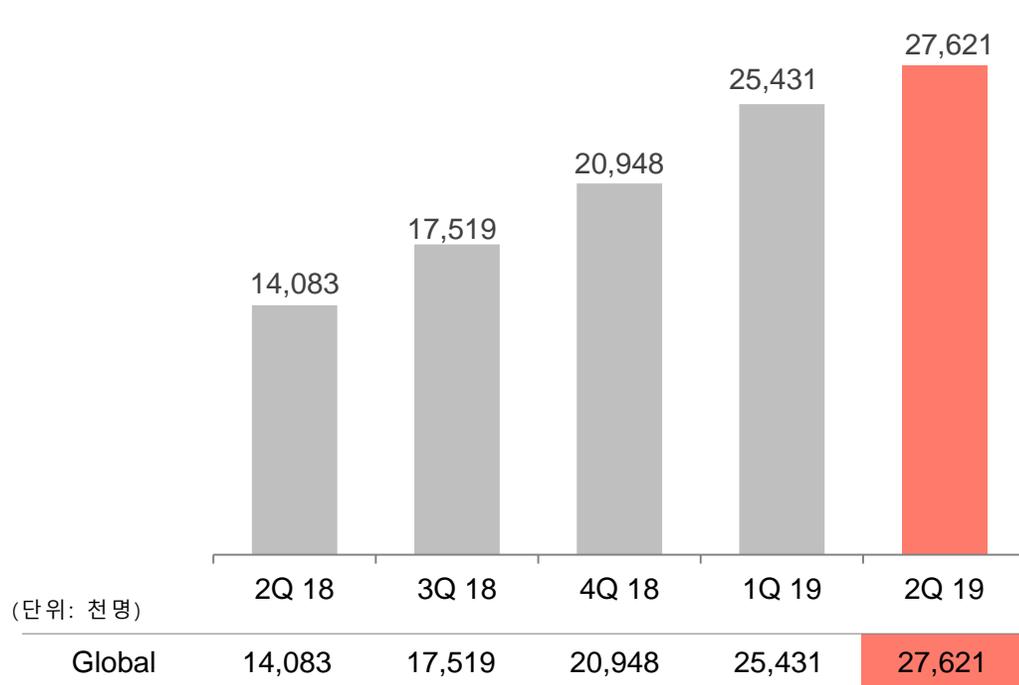
※ Android + iOS 2019년도 2분기에 발생된 누적다운로드 기준



# 2분기 실적 | Highlight

## > KineMaster 월 사용자 MAU

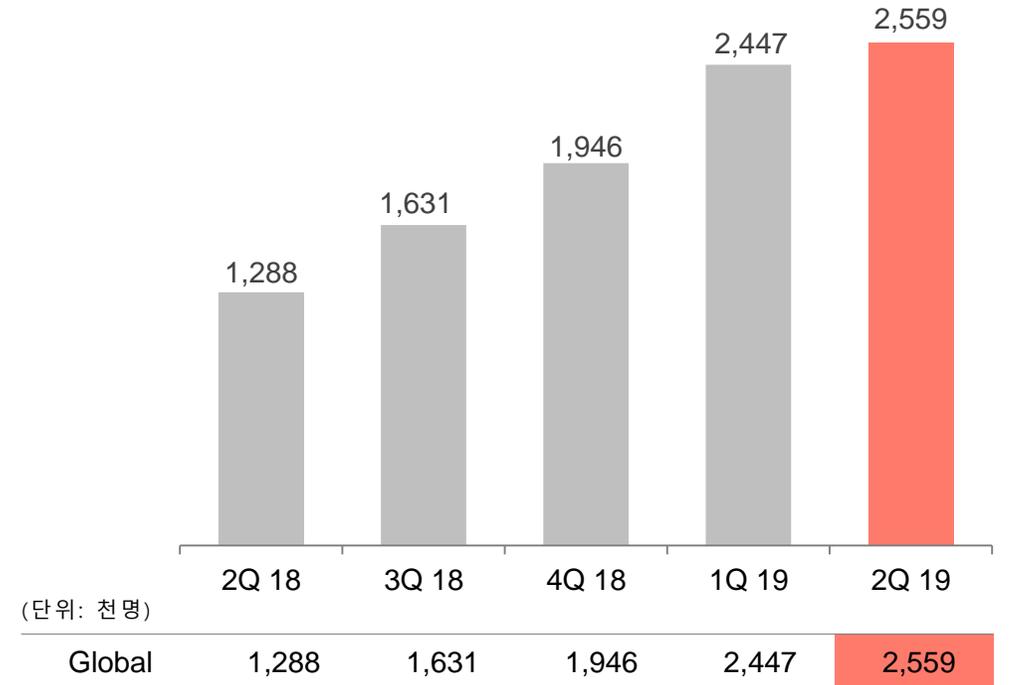
2분기 MAU YoY +96% / QoQ +9%



※ 상기 수치는 월별 MAU의 분기 평균값입니다. 1Q19, 2Q19 수치는 iOS와 Android를 포함하여 재작성 된 값입니다. 따라서 2018년에 배포된 IR자료와는 다소 차이가 있습니다.

## > KineMaster 일 사용자 DAU

2분기 DAU YoY +99% / QoQ +5%



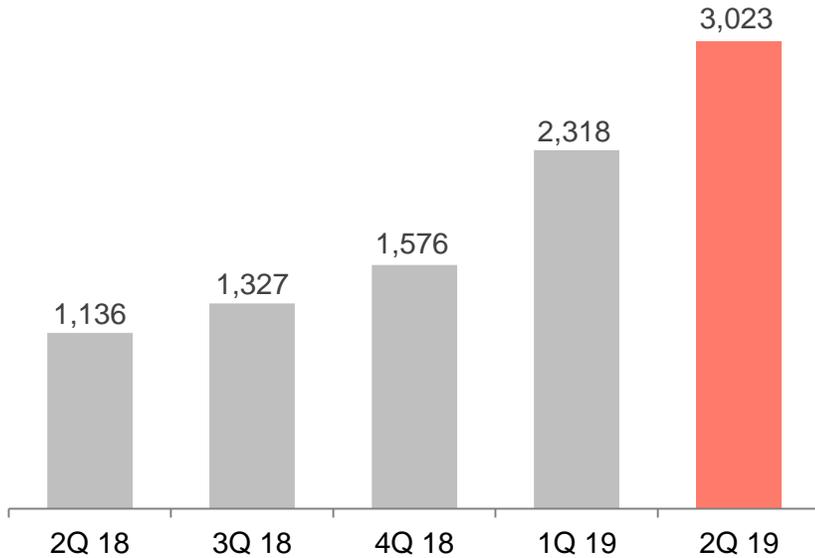
※ 상기 수치는 월별 DAU의 분기 평균값입니다. 1Q19, 2Q19 수치는 iOS와 Android를 포함하여 재작성 된 값입니다. 따라서 2018년에 배포된 IR자료와는 다소 차이가 있습니다.



# 2분기 실적 | Highlight

## > KineMaster 매출

2분기 매출 YoY +166% QoQ +30% .

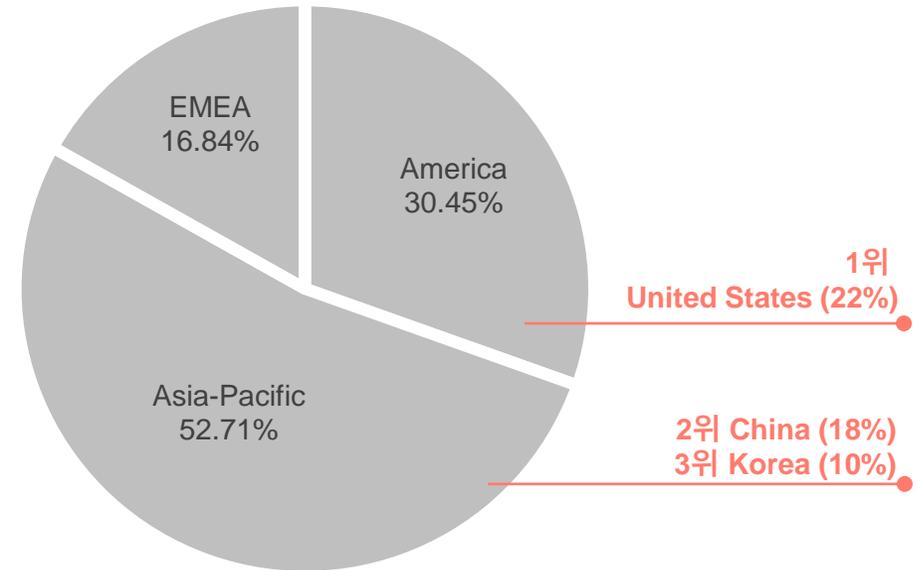


(단위: 백만원)

총 매출	1,136	1,327	1,576	2,318	3,023
------	-------	-------	-------	-------	-------

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

## > 국가별 기준



※ Android + iOS 2019년도 2분기 누적매출 기준



# 2분기 실적 | 전사연결매출

## 전사연결매출

단위 : 백만원	1Q17	2Q17	3Q17	4Q17	2017년	1Q18	2Q18	3Q18	4Q18	2018년	1Q19	2Q19
① KineMaster	258	325	404	606	1,593	800	1,136	1,327	1,576	4,838	2,318	3,023
전체매출 비중(%)	9.5%	12.6%	16.5%	25.9%	15.8%	25.6%	59.0%	34.5%	40.3%	37.8%	61.8%	70.2%
② Player SDK	1,452	1,668	1,803	1,478	6,401	1,329	723	1,276	1,146	4,474	1,079	1,081
③ 기타	1,009	594	244	261	1,607	985	139	1,244	1,121	3,489	352	190
④ 내부거래	-2	1	3	-5	-4	6	-73	0	63	-4	-1	11
①+②+③-④ 연결매출	2,717	2,587	2,454	2,340	10,098	3,119	1,924	3,847	3,906	12,797	3,748	4,305

① KineMaster는 주력사업으로 2019년 2분기 기준 전체 매출액의 약 70.2%를 차지하고 있습니다.

② PlayerSDK 사업은 2018년부터 국제회계기준(IFRS)변동으로 매출 인식방법이 기간배분에서 일회성인식으로 변경되었습니다.

③ 기타에는 카메라솔루션 등 대부분 비용으로 반영되는 수익성이 낮은 사업이라 2019년부터는 거의 발생하지 않을 예정입니다.

※ 상기 자료는 모든 해외자회사 (스페인, 중국, 미국)가 포함된 연결 매출로 작성되었습니다.



# 2분기 실적 | 연결재무제표

## 재무상태표

단위 : 백만원	1Q18	2Q18	3Q18	4Q18	1Q19	2Q19
유동자산	14,214	12,515	12,915	12,358	12,363	12,639
비유동자산	1,816	1,742	1,782	1,659	1,642	981
<b>자산총계</b>	<b>16,029</b>	<b>14,257</b>	<b>14,696</b>	<b>14,017</b>	<b>14,005</b>	<b>13,620</b>
유동부채	409	633	1,224	902	1,191	1,055
비유동부채	599	572	792	754	798	728
<b>부채총계</b>	<b>1,007</b>	<b>1,205</b>	<b>2,017</b>	<b>1,656</b>	<b>1,989</b>	<b>1,783</b>
자본금	3,508	3,508	3,508	3,508	3,508	3,508
자본잉여금	4,592	4,592	4,592	4,592	4,592	4,592
기타자본구성요소	-2,672	-2,672	-2,672	-2,672	-2,672	-2,428
기타포괄손익누계액	1	-12	-17	-16	-10	-1
이익잉여금	9,594	7,636	7,269	6,949	6,352	6,166
<b>자본총계</b>	<b>15,022</b>	<b>13,051</b>	<b>12,680</b>	<b>12,360</b>	<b>12,015</b>	<b>11,837</b>
<b>자본과 부채총계</b>	<b>16,029</b>	<b>14,257</b>	<b>14,696</b>	<b>14,017</b>	<b>14,005</b>	<b>13,620</b>

## 손익계산서

단위 : 백만원	1Q18	2Q18	3Q18	4Q18	1Q19	2Q19
<b>영업수익</b>	<b>3,119</b>	<b>1,924</b>	<b>3,847</b>	<b>3,907</b>	<b>3,748</b>	<b>4,305</b>
<b>영업비용</b>	<b>3,547</b>	<b>3,993</b>	<b>4,152</b>	<b>4,229</b>	<b>4,381</b>	<b>4,518</b>
<b>영업이익</b>	<b>-428</b>	<b>-2,069</b>	<b>-305</b>	<b>-322</b>	<b>-633</b>	<b>-212</b>
영업이익률(%)	-13.7	-107.5	-7.9	-8.3	-16.9	-4.9
영업외수익	79	247	10	162	121	183
영업외비용	63	15	25	199	5	115
<b>법인세차감전순이익</b>	<b>-412</b>	<b>-1,837</b>	<b>-320</b>	<b>-358</b>	<b>-516</b>	<b>-144</b>
법인세비용	77	-10	37	113	79	42
<b>당기순이익</b>	<b>-489</b>	<b>-1,827</b>	<b>-357</b>	<b>-471</b>	<b>-595</b>	<b>-186</b>
총포괄이익	-492	-1,840	-372	-318	-590	-178
기본주당이익	-75	-280	-55	-72	-91	-28
희석주당이익	-75	-280	-55	-72	-91	-28



# Appendix I 비디오편집앱 시장 – Source: App Annie

Android & iOS 앱애니 추정매출 (17년~ 18년)

2018	앱이름	2017년	2018년	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%
13-17	-	\$1,561,230	\$3,278,447	8988.0%	2.1%
Total		\$20,923,180	\$69,523,335	232.28%	100%

Android & iOS 앱애니 추정매출 (1Q19~ 2Q19)

2Q19	앱이름	1Q19	2Q19	QoQ	%
1	-	\$5,126,068	\$5,082,750	-0.85%	14.71%
2	-	\$5,068,819	\$4,820,929	-4.89%	13.95%
3	-	\$4,953,784	\$4,145,979	-16.31%	12.00%
4	-	\$4,076,097	\$3,866,509	-5.14%	11.19%
5	-	\$3,614,227	\$3,469,798	-4.00%	10.04%
6	-	\$2,299,788	\$2,175,154	-5.42%	6.30%
7	KineMaster	\$1,477,389	\$1,713,166	15.96%	4.96%
8	-	\$1,392,821	\$1,620,824	16.37%	4.69%
9	-	\$582,942	\$1,297,990	122.66%	3.76%
10	-	\$1,341,269	\$1,169,796	-12.78%	3.29%
11	-	\$1,021,593	\$1,074,149	5.14%	3.1%
12	-	\$1,228,101	\$1,073,438	-12.59%	3.11%
13-19	-	\$2,920,270	\$3,038,016	104.47%	3.16%
Total		\$35,103,168	\$34,548,498	-1.58%	100%

YoY 184% QoQ 16%

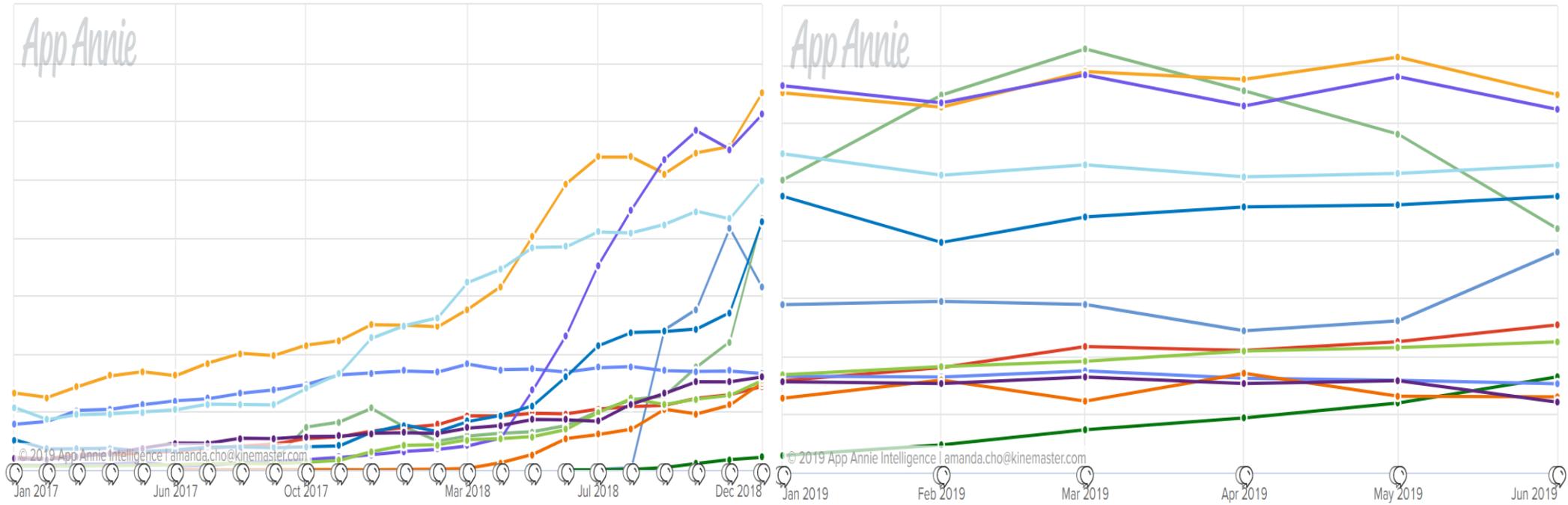
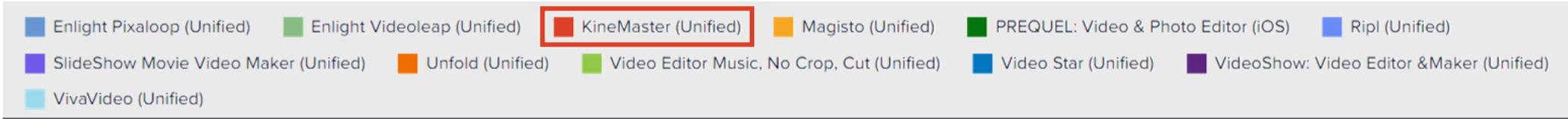
※ 해당자료는 플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 추정 매출 DATA 입니다.



# Appendix I 비디오 편집 앱 시장 – Source: App Annie

Android & iOS 앱애니 추정매출 (17년~ 18년)

Android & iOS 앱애니 추정매출 (1Q19~ 2Q19)

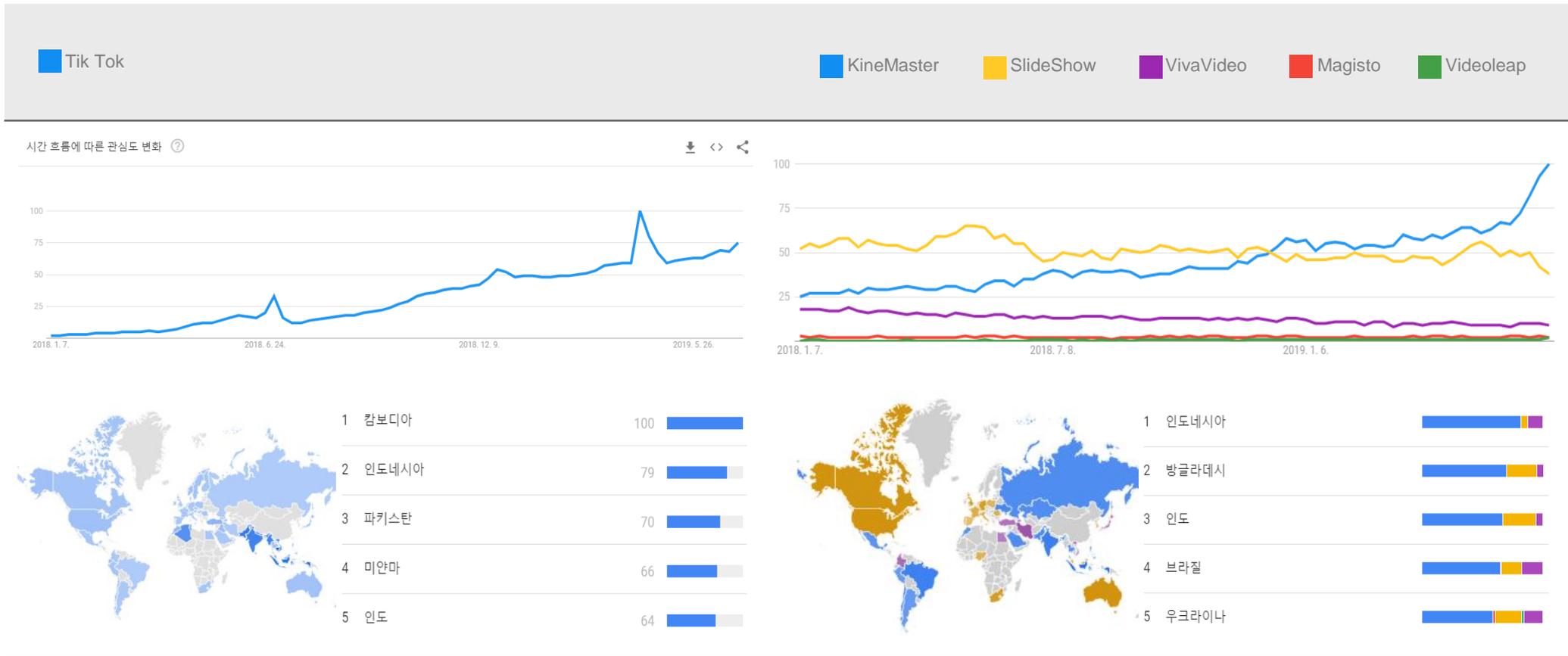




# Appendix I 비디오 편집앱 및 플랫폼 검색 트렌드 – Source: Google Trends

### Tik Tok 앱 검색 트렌드 ( 2018년 ~2019년 6월말 기준)

### 비디오 편집앱 검색 트렌드 ( 2018년 ~ 2019년 6월말 기준)





# Appendix I 지배구조

## 주요연혁

- 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**

## 연결법인

<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">본사</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">키네마스터, SDK총괄</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">72명</td></tr> </table>				본사	키네마스터, SDK총괄	72명
본사						
키네마스터, SDK총괄						
72명						
본사지분 100%	본사지분 100%	본사지분 100%	본사지분 100%			
한국	미국	중국	스페인			
키네마스터	키네마스터	키네마스터	Player SDK			
16명	3명	3명	13명			

## 키네마스터 주주구성

임일택	854,935	12.2%	Cofounder · 대표이사
정재원	538,143	7.7%	Cofounder · 등기임원
자사주	487,515	7.0%	-
솔본등	2,096,094	29.9%	투자자
그 외	3,040,224	43.3%	-
총합계	7,016,911	100.0%	-



2019년도 2분기 실적발표 | KineMaster Corporation

Business Planning Team | [ir@kinemaster.com](mailto:ir@kinemaster.com)

[www.kinemastercorp.com](http://www.kinemastercorp.com) | [www.kinemaster.com](http://www.kinemaster.com)