



2019년도 3분기 실적 포함

INVESTOR RELATIONS

10월 2019년 | KineMaster Corporation



유의사항

본 자료는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 2019년 3분기 실적 추정치가 포함되어 있으며, 모든 재무정보와 영업성과는 종속회사를 포함한 연결 기준으로 작성되었습니다.

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

따라서, 회사는 본 자료의 정확성과 완벽성에 대해 보장하지 않으며, 자료 작성일 현재의 사실을 기술한 내용에 대해 향후 업데이트를 책임지지 않습니다.



목차

01.	Business KineMaster / PlayerSDK	4
02.	19년 3분기 실적 KineMaster 다운로드/ MAU · DAU/ 매출	6
03.	19년 3분기 실적 Earnings Summary	9
04.	Market Trend 비디오 편집 앱 시장	13
05.	Appendix 주요 연혁 및 지배구조	16

Business | 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 9월 말 기준

<p>3,400만 월 이용자</p>		<p>1000+ Assets</p>	<p>월 6,000원</p>
<p>320만 일 이용자</p>		<p>지원 언어 18 +</p>	<p>연 36,000원</p>
<p>1억8천만 누적다운로드</p>		<p>Multilayer Support</p>	<p>서비스 국가 155 +</p>



Business | PlayerSDK; 앱에서 고품질 동영상 플레이어 기능을 구현할 수 있는 도구

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



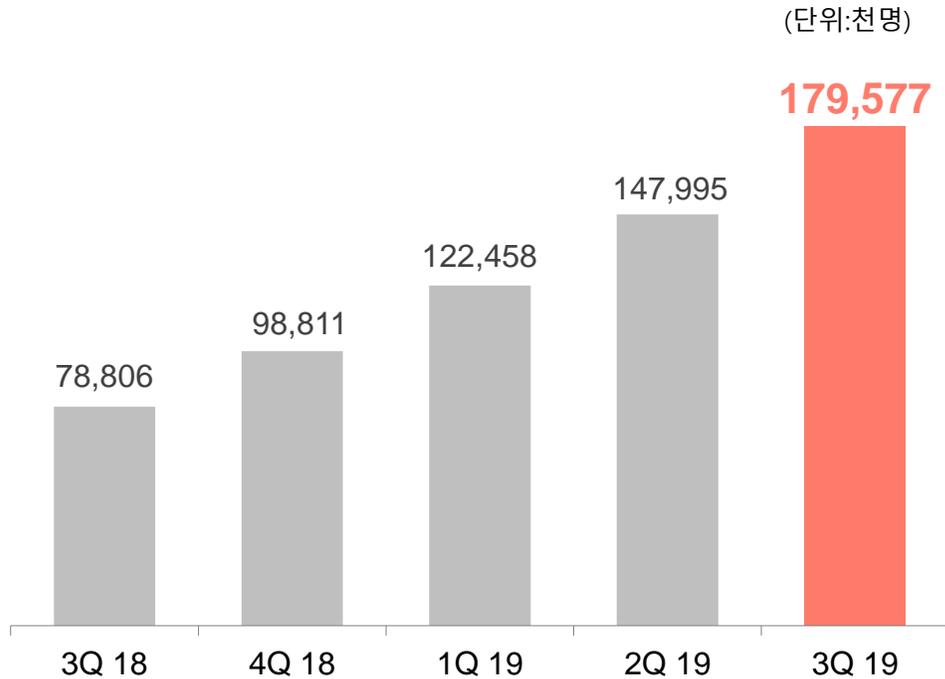
약 150여 개 글로벌 고객



3분기 실적 | KineMaster 다운로드

> Global 다운로드

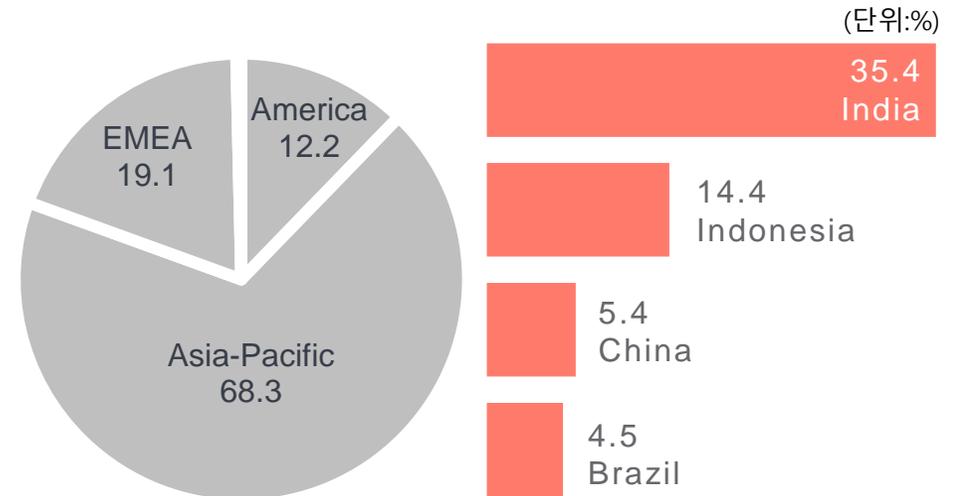
3분기 누적 다운로드 YoY +128% / QoQ +21%



※ '19년 수치는 iOS와 Android를 포함하여 재작성 된 값입니다. 따라서 '18년에 배포된 IR 자료와는 다소 차이가 있습니다.

> 국가별 다운로드

Asia Pacific 68.3% 중 India, Indonesia가 약 50% 비중



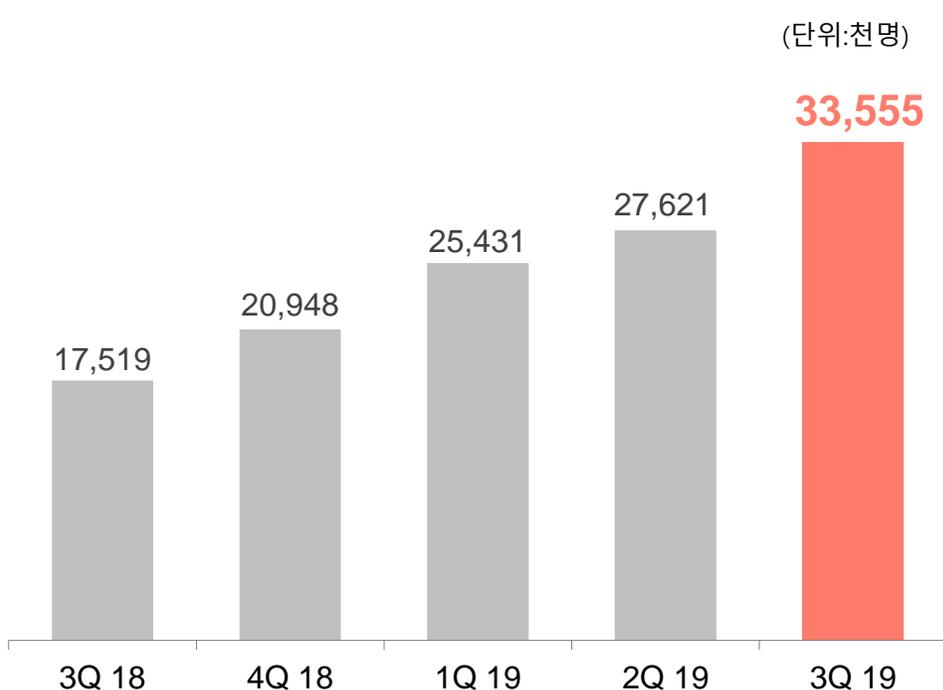
※ Android + iOS '19년도 3분기에 발생된 누적다운로드 기준입니다.



3분기 실적 | KineMaster MAU · DAU

> KineMaster 월 사용자 MAU

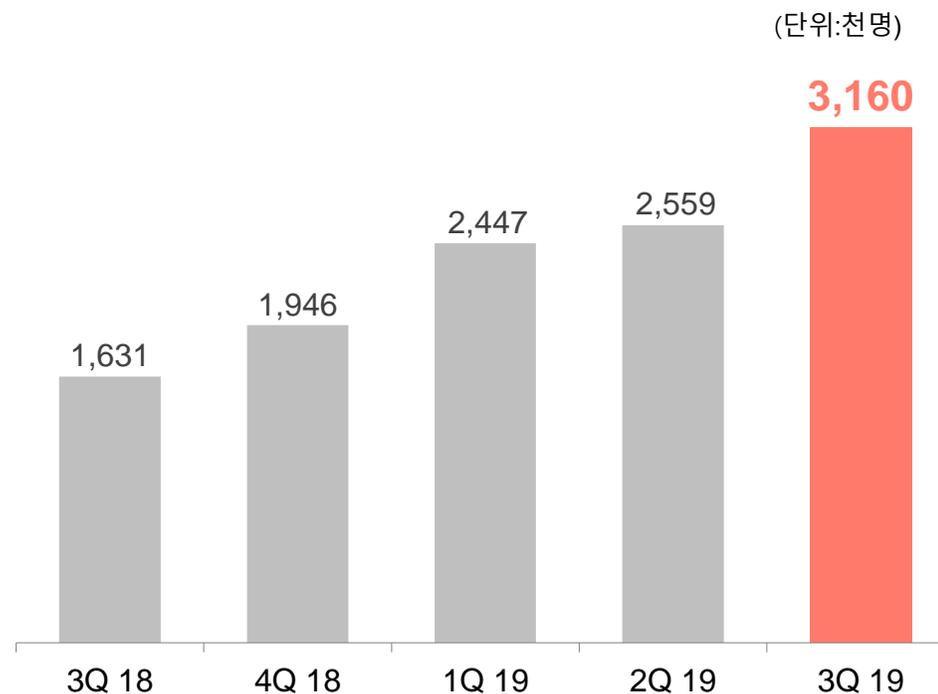
3분기 MAU YoY +92% / QoQ +21%



※ 상기 수치는 월별 MAU의 분기 평균값입니다. '19년 수치는 iOS와 Android를 포함하여 제작성된 값입니다. 따라서 '18년에 배포된 IR자료와는 다소 차이가 있습니다.

> KineMaster 일 사용자 DAU

3분기 DAU YoY +94% / QoQ +23%



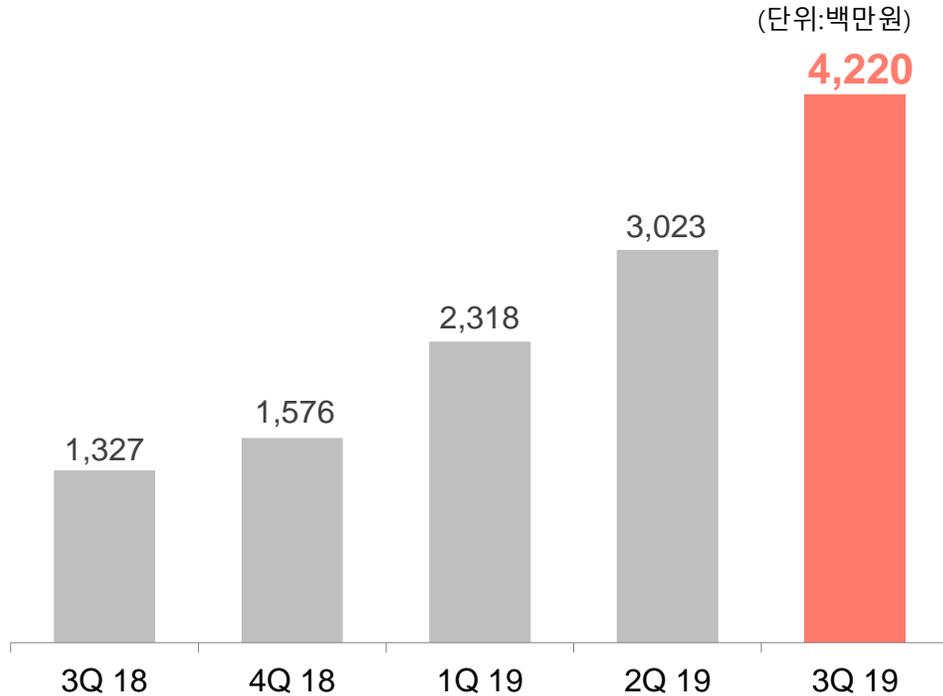
※ 상기 수치는 월별 DAU의 분기 평균값입니다. '19년 수치는 iOS와 Android를 포함하여 제작성된 값입니다. 따라서 '18년에 배포된 IR 자료와는 다소 차이가 있습니다.



3분기 실적 | KineMaster 매출

> KineMaster 매출

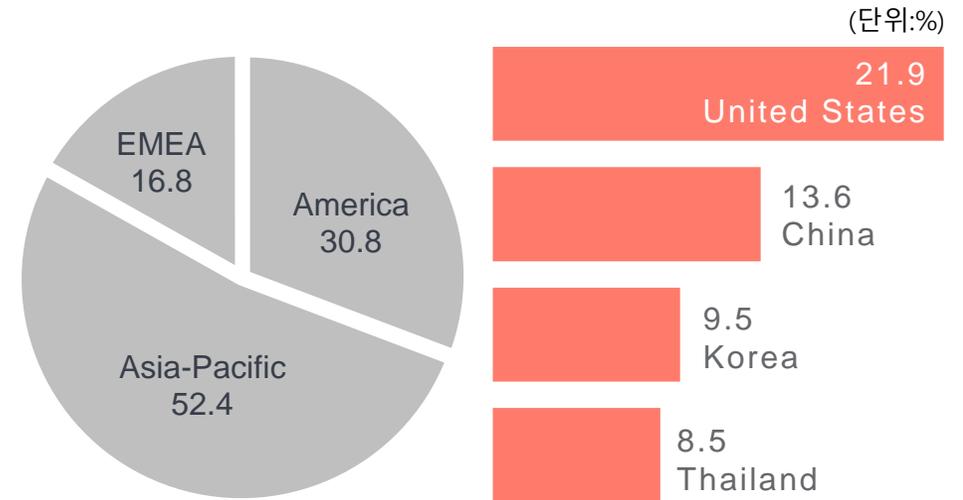
3분기 매출 YoY +218% / QoQ +40% .



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

> 국가별 매출

America 30.8%중 United States가 약 22% 비중



※ Android + iOS '19년도 3분기에 발생된 누적다운로드 기준입니다.



3분기 실적 | Earnings Summary

(단위: 백만원)

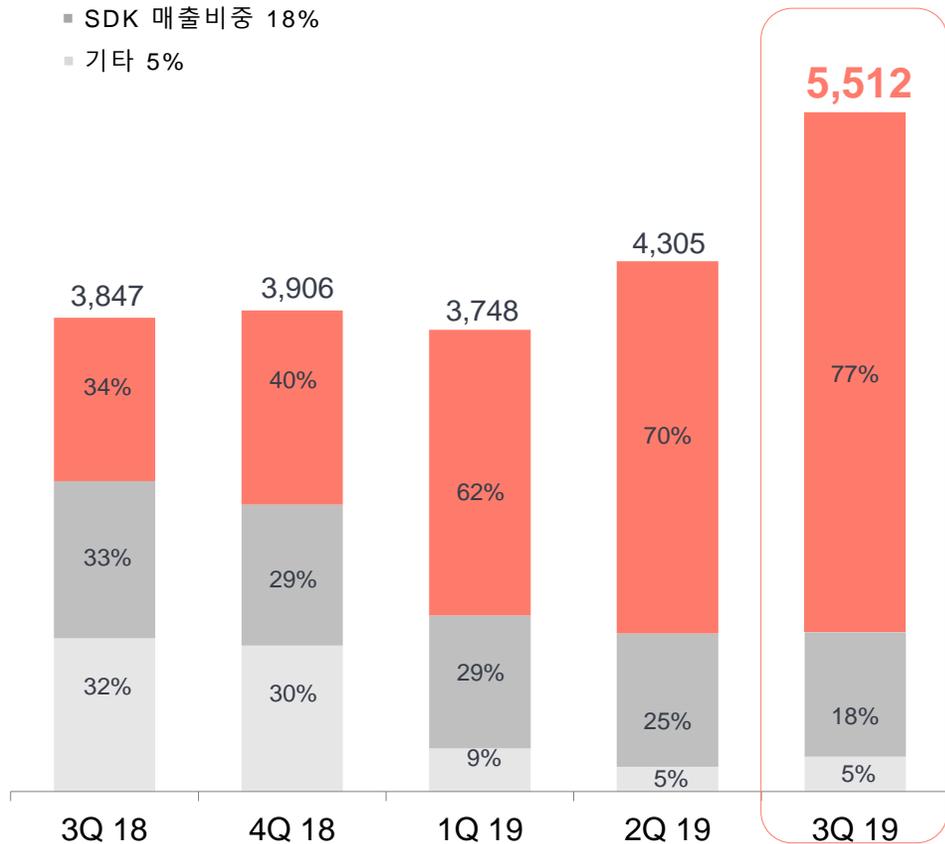
	3Q 18	4Q 18	1Q 19	2Q 19	3Q 19	QoQ	YoY	9M 19
전체매출	3,847	3,907	3,748	4,305	5,512	28.0%	43.3%	13,565
키네마스터	1,327	1,576	2,318	3,023	4,220	39.6%	218.0%	9,561
PlayerSDK	1,276	1,146	1,079	1,081	1,008	-6.8%	-21.0%	3,178
기타	1,244	1,184	351	201	284	41.3%	-77.2%	826
영업비용	4,152	4,229	4,381	4,518	4,871	7.8%	17.3%	13,769
영업이익	-305	-322	-633	-212	641	흑자전환	흑자전환	-204
% 영업이익률	-7.9%	-8.3%	-16.9%	-4.9%	11.6%	-	-	-1.5%
순이익	-357	-471	-595	-186	705	흑자전환	흑자전환	-76
% 순이익률	-9.3%	-12.1%	-15.9%	-4.3%	12.8%	-	-	-0.56%

K 3분기 실적 | Earnings Summary

> 전체매출

- 키네마스터 매출비중 77%
- SDK 매출비중 18%
- 기타 5%

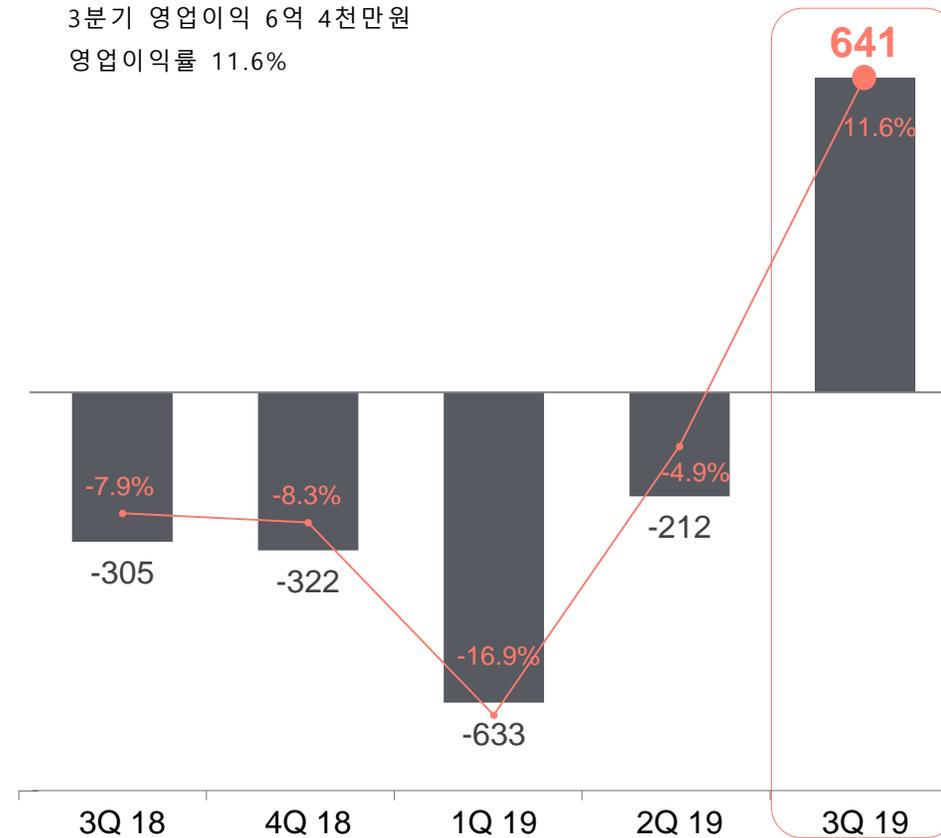
(단위:백만원)



> 영업이익

- 흑자전환
- 3분기 영업이익 6억 4천만원
- 영업이익률 11.6%

(단위:백만원)





3분기 실적 | Earnings Summary

- ✓ **무료 사용자와 신규 사용자들이 구독으로 이어질 수 있도록 지속적으로 기능 추가**
 - Reverse , Voice Changer, New Equalizer 등 Short & Fun 비디오 제작이 가능한 기능 추가
 - ✓ **App Positioning과 Communication기반한 전략적 On/Off-line 마케팅**
 - 구독자 약 70만명 YouTube Chanel 운영 : Global YouTube Influencer 및 Global Contents Partner 확대
 - 광고 : '19년 5월부터 지속적으로 Google Ads & Facebook Ads 집행(월/약 3천만원)
 - Global/Local 행사진행 : 7월 VidCon in LA, 8월 다이아페스티벌
 - KM Instructors : 공식 인증 강사제도 운영, 전세계 인증 강사 약 94명 활동
 - 8월 Google Play에서 해외에서 인기있는 한국 앱으로 선정
 - ✓ **3분기 키네마스터 매출연동비용 : 994백만원**
 - Google Play , Apple Store 수수료는 키네마스터 매출액 대비 평균 약 23.5%수준
 - 해당비용은 향후 키네마스터 매출증가에 비례할 예정
-



3분기 실적 | Earnings Summary

(단위:백만원)

연결재무상태표	3Q18	4Q18	1Q19	2Q19	3Q19
유동자산	12,915	12,358	12,363	12,639	13,292
비유동자산	1,782	1,659	1,642	981	823
자산총계	14,696	14,017	14,005	13,620	14,115
유동부채	1,224	902	1,191	1,055	859
비유동부채	792	754	798	728	707
부채총계	2,017	1,656	1,989	1,783	1,566
자본금	3,508	3,508	3,508	3,508	3,508
자본잉여금	4,592	4,592	4,592	4,592	4,592
기타자본구성요소	-2,672	-2,672	-2,672	-2,428	-2,428
기타포괄손익누계액	-17	-16	-10	-1	7
이익잉여금	7,269	6,949	6,352	6,166	6,870
자본총계	12,680	12,360	12,015	11,837	12,549
자본과 부채총계	14,696	14,017	14,005	13,620	14,115

(단위:백만원)

연결손익계산서	3Q18	4Q18	1Q19	2Q19	3Q19	9M19
영업수익	3,847	3,907	3,748	4,305	5,512	13,565
영업비용	4,152	4,229	4,381	4,518	4,871	13,769
영업이익	-305	-322	-633	-212	641	-204
영업이익률 (%)	-7.9	-8.3	-16.9	-4.9	11.6	-1.5
영업외수익	10	162	121	183	199	503
영업외비용	25	199	5	115	43	163
법인세차감전순이익	-320	-358	-516	-144	798	137
법인세비용	37	113	79	42	92	213
당기순이익	-357	-471	-595	-186	705	-76
총포괄이익	-372	-318	-590	-178	711	-56
기본주당이익(원)	-55	-72	-91	-28	108	-12



Market Trend I 3Q 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

Android & iOS 앱애니 추정매출 (1Q'17 ~ 4Q'18)

2018	App	Y2017	Y2018	YoY	%
1	-	\$5,730,278	\$13,916,017	142.9%	20.0%
2	-	\$3,713,450	\$11,710,773	215.4%	16.8%
3	-	\$404,025	\$9,271,374	2194.8%	13.3%
4	-	\$1,561,894	\$6,154,033	294.0%	8.9%
5	-	\$3,803,618	\$5,496,465	44.5%	7.9%
6	-	\$751,105	\$4,226,486	462.7%	6.1%
7		\$1,157,344	\$3,286,970	184.0%	4.7%
8	-	\$1,331,425	\$3,233,908	142.9%	4.7%
9	-	\$0	\$3,214,109	0.0%	4.6%
10	-	\$341,770	\$2,690,097	687.1%	3.9%
11	-	\$246,957	\$1,694,054	586.0%	2.4%
12	-	\$320,084	\$1,350,602	322.0%	1.9%
13-17	-	\$1,561,230	\$3,278,447	8988.6%	4.7%
Total		\$20,923,180	\$69,523,335	232.3%	100.0%

Android & iOS 앱애니 추정매출 (1Q ~ 3Q'19)

3Q19	App	1Q19	2Q19	3Q19	QoQ	%
1	-	\$5,126,068	\$5,082,750	\$4,627,757	-9.0%	10.4%
2	-	\$4,076,097	\$3,866,509	\$4,554,998	17.8%	10.2%
3	-	\$5,068,819	\$4,820,929	\$4,518,717	-6.3%	10.1%
4	-	\$3,614,227	\$3,469,798	\$3,476,790	0.2%	7.8%
5	-	\$2,299,788	\$2,175,154	\$2,883,073	32.6%	6.5%
6	-	\$4,953,784	\$4,145,979	\$2,849,231	-31.3%	6.4%
7	-	\$742,123	\$1,560,357	\$2,759,465	76.9%	6.2%
8		\$1,477,389	\$1,713,166	\$2,347,450	37.0%	5.3%
9	-	\$1,021,593	\$1,074,149	\$2,229,780	107.6%	5.0%
10	-	\$374,458	\$936,870	\$2,222,894	137.3%	5.0%
11	-	\$1,392,821	\$1,620,824	\$1,823,537	12.5%	4.1%
12	-	\$7,542	\$26,393	\$1,685,078	6284.6%	3.8%
13-28	-	\$9,227,673	\$9,665,798	\$8,679,553	-10.2%	19.4%
Total		\$39,382,382	\$40,158,676	\$44,658,323	11.2%	100.0%

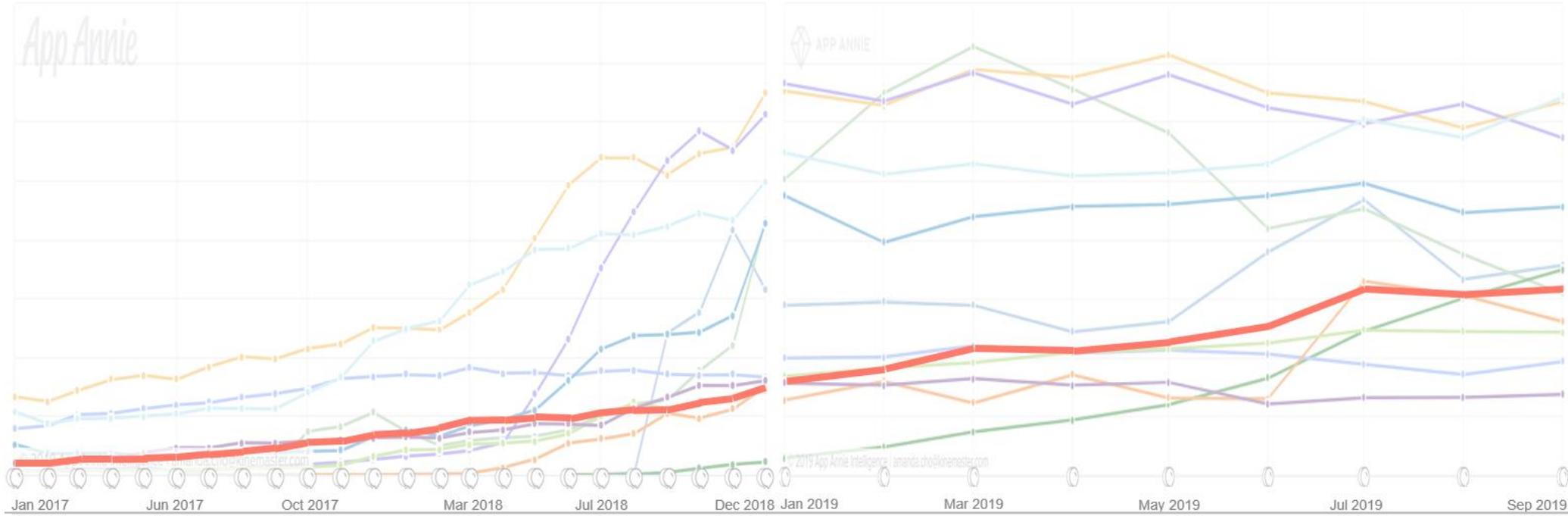
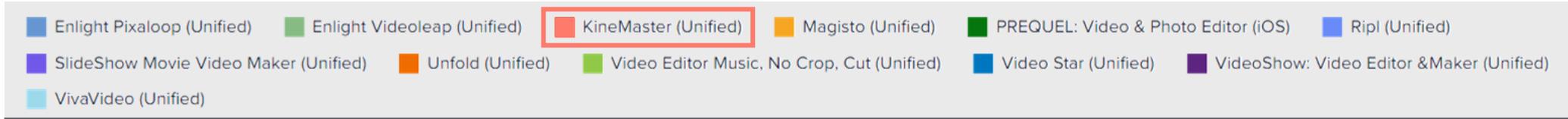
※ 해당자료는 플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 매출로 앱시장 리서치 회사에서 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공하는 DATA 입니다. 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.



Market Trend I 3Q 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

Android & iOS 앱애니 추정매출 (1Q'17 ~ 4Q'18)

Android & iOS 앱애니 추정매출 (1Q ~ 3Q'19)

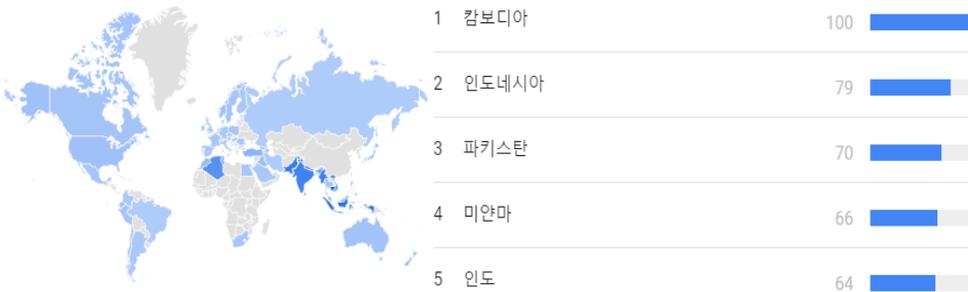
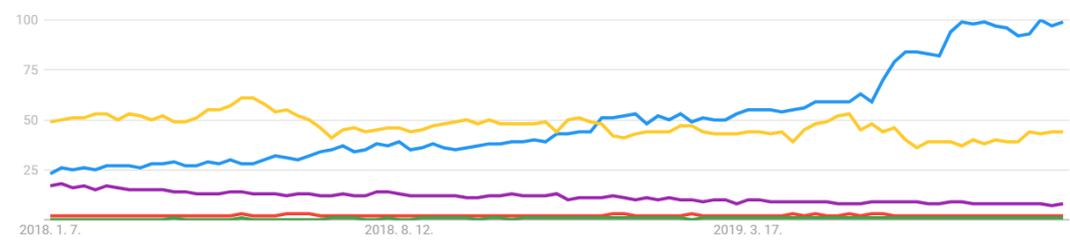
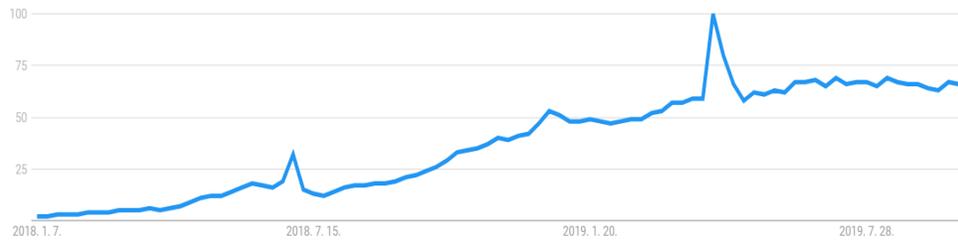
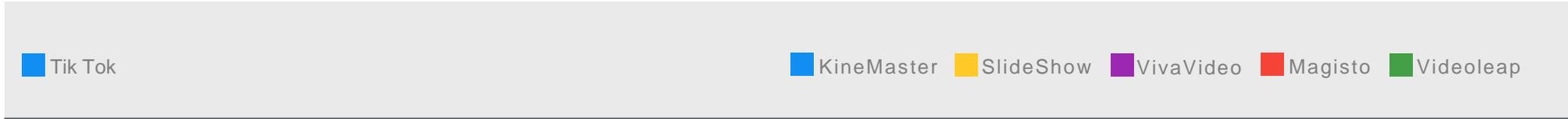




Market Trend I 3Q 비디오 편집앱 시장 Source : Google Trends

Tik Tok 앱 검색 트렌드 (1Q'18 ~ 3Q'19)

비디오 편집앱 검색 트렌드 (1Q'18 ~ 3Q'19)





Appendix I 주요 연혁 및 지배구조

주요 연혁

- 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
- 15년 샤오미에 동영상 편집 솔루션 공급
- 17년 iOS 버전
- 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><th colspan="2">본사</th></tr> <tr><td colspan="2">키네마스터, SDK총괄</td></tr> <tr><td colspan="2">76명</td></tr> </table>				본사		키네마스터, SDK총괄		76명	
본사									
키네마스터, SDK총괄									
76명									
본사지분 100%	본사지분 100%	본사지분 100%	본사지분 100%						
한국	미국	중국	스페인						
키네마스터	키네마스터	키네마스터	Player SDK						
8명	3명	3명	13명						

키네마스터 주주구성

임일택	854,935	12.2%	Cofounder · 대표이사
정재원	538,143	7.7%	Cofounder · 등기임원
자사주	487,515	6.9%	-
솔본등	2,166,094	30.9%	투자자
그 외	2,970,224	42.3%	-
총합계	7,016,911	100.0%	-



2019년도 3분기 실적발표 | KineMaster Corporation

Business Planning Team | ir@kinemaster.com / wojin.rho@kinemaster.com

www.kinemastercorp.com | www.kinemaster.com