



2019년도 4분기 실적 포함

INVESTOR RELATIONS

2월 2020년 | KineMaster Corporation



유의사항

본 자료는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 2019년 4분기 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.

※ 제18기(2019년) 감사보고서 작성 과정에서 변경된 부분이 2020년 3월 11일 해당 자료에 업데이트 되었습니다.



목차

01. Business KineMaster / PlayerSDK	4
02. 19년 4분기 실적 KineMaster / PlayerSDK Performance	6
03. 19년 4분기 실적 Earnings Summary	10
04. Market Trend 비디오 편집 앱 시장	14
05. Appendix 주요 연혁 및 지배구조	18

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

- 직관적인 사용자 인터페이스 및 경험을 기반으로 한 모바일 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, 애니메이션 스티커 및 글꼴 등의 에셋 제공
- 멀티레이어, 크로마키, 속도 조정, 트랜지션, 자막, 리버스, 색상 필터 및 고급 오디오 편집 기능을 이용해 컴퓨터 없이 전문적인 비디오 콘텐츠 제작 가능

2019년 12월 말 기준

<p>3,700만 월 이용자</p>		<p>1000+ Assets</p>	<p>월 6,000원/ 연36,000원</p>
<p>350만 일 이용자</p>		<p>지원 언어 18+</p>	<p>Create, Edit, Share.</p>
<p>2억1천만 누적다운로드</p>		<p>Multilayer Support</p>	<p>iOS & Android</p>

서비스 국가 155+



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

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



약 150여 개 글로벌 고객

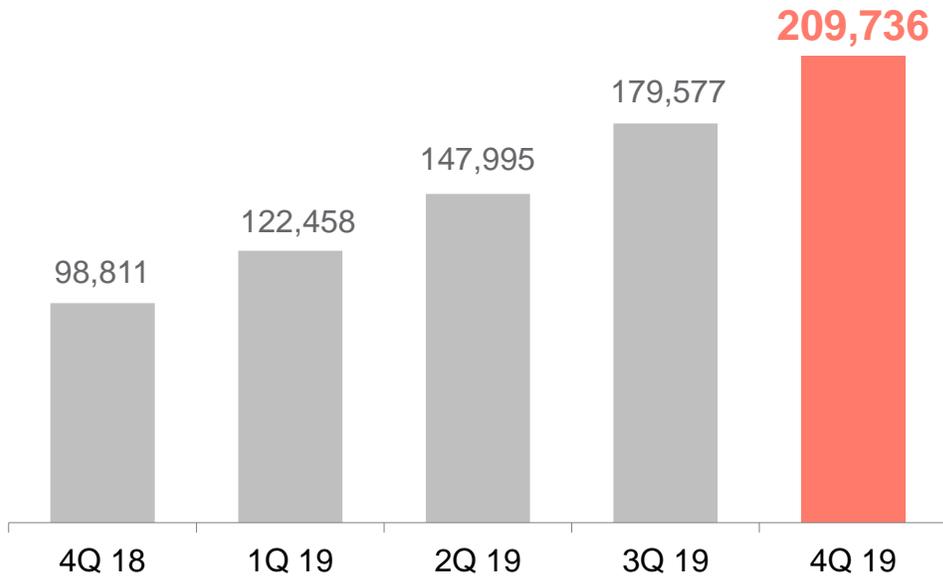


4분기 실적 | KineMaster 다운로드

> Global 다운로드

4분기 누적 다운로드 YoY +112% / QoQ +17%

(단위:백만원)

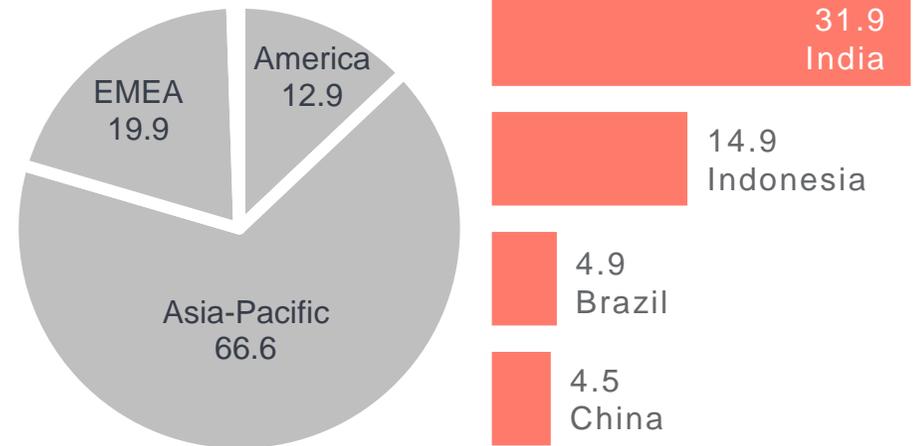


※ '19년 수치는 iOS와 Android를 포함하여 재작성 된 값입니다. 따라서 '18년에 배포된 IR 자료와는 다소 차이가 있습니다.

> 국가별 다운로드

Asia Pacific 66.6% 중 India, Indonesia가 46% 이상 차지

(단위:%)



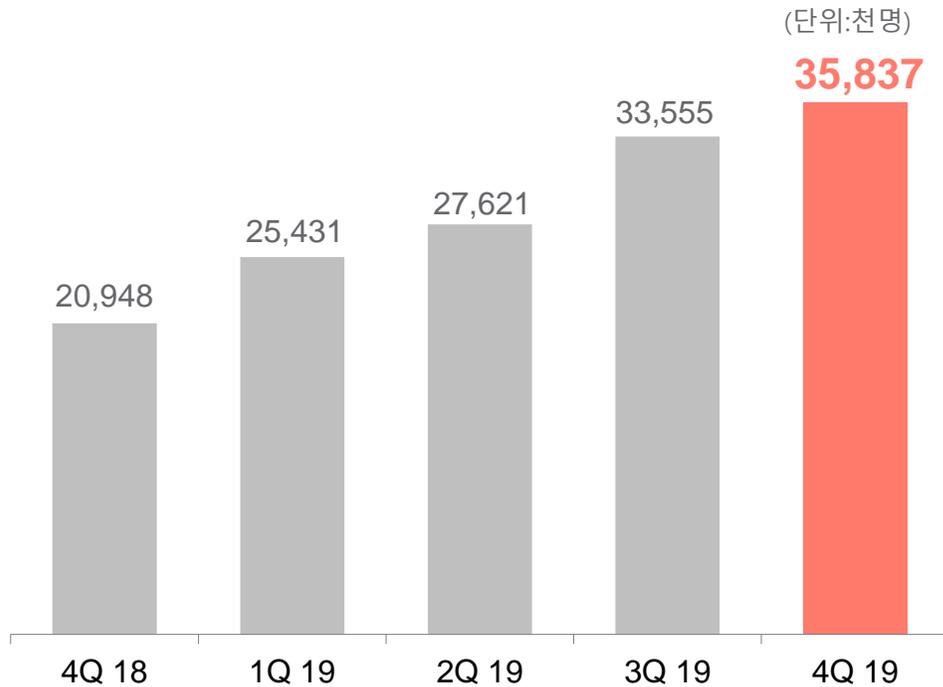
※ Android + iOS '19년도 4분기에 발생된 누적다운로드 기준입니다.



4분기 실적 | KineMaster MAU

> KineMaster 월 사용자 MAU

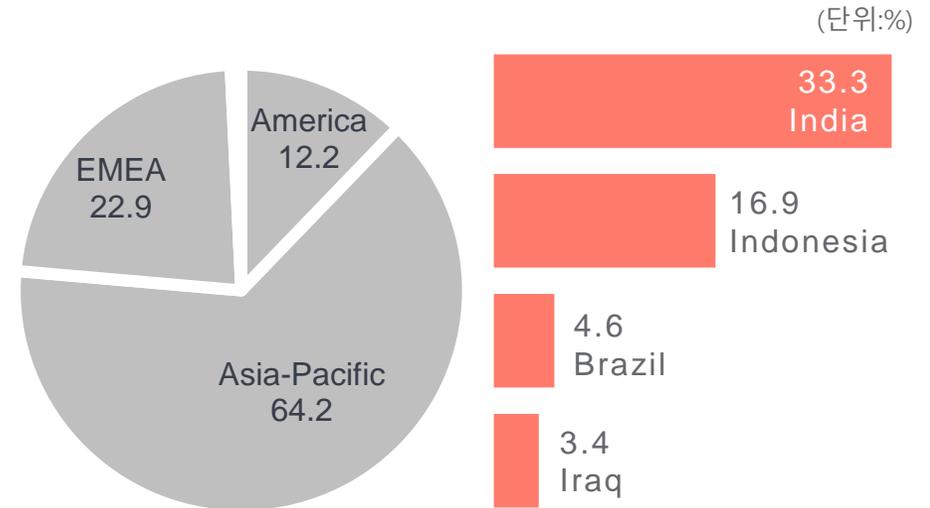
4분기 MAU YoY +71% / QoQ +7%



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

> 국가별 MAU

Asia Pacific 64.2% 중 India, Indonesia가 47% 이상 차지



※ Android + iOS '19년도 4분기 누적 MAU 기준입니다.



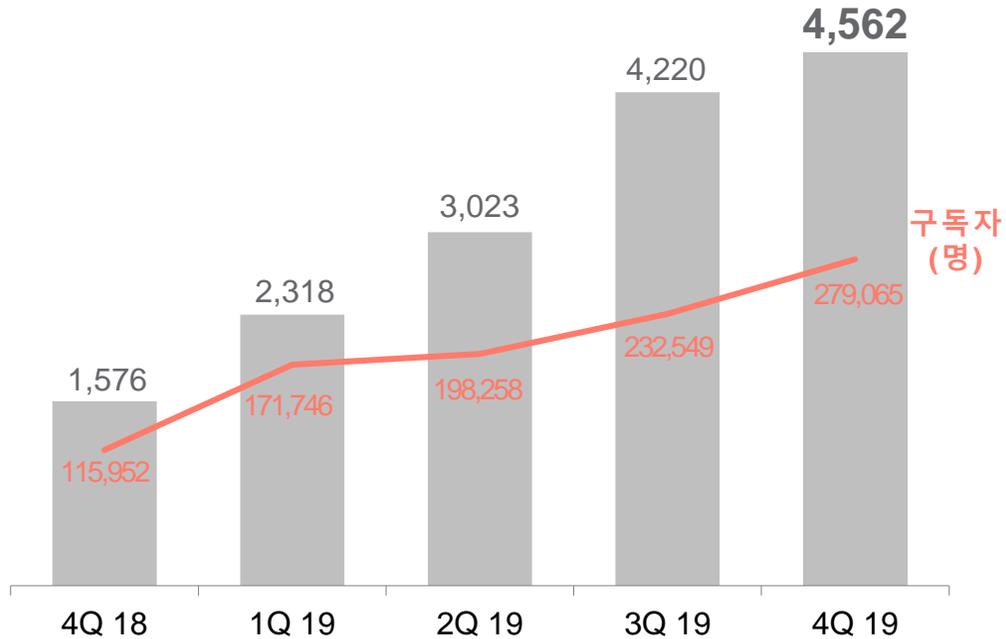
4분기 실적 | KineMaster 매출

> KineMaster 매출

4분기 매출 YoY +189% / QoQ +8%

4분기 구독자수 YoY +135% / QoQ +20%

(단위:백만원)



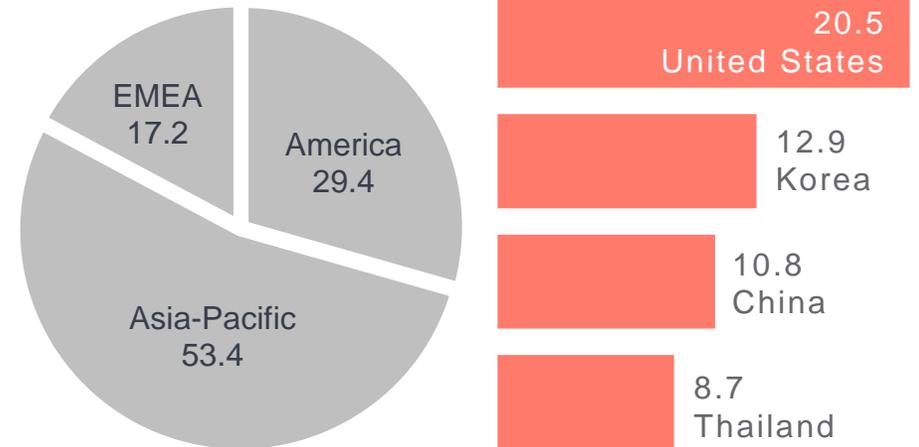
※ 총 매출에는 구독, 광고, 에셋 매출이 포함되어 있으며 구독 매출의 비중이 가장 높습니다.

※ 구독자수는 매 분기 평균 기준이며, Android 의 경우 Free trial 사용자도 포함된 수치 입니다.

> 국가별 매출

America 29.4%중 United States가 약 21% 비중

(단위:%)



※ Android + iOS '19년도 4분기에 발생된 매출 기준입니다.

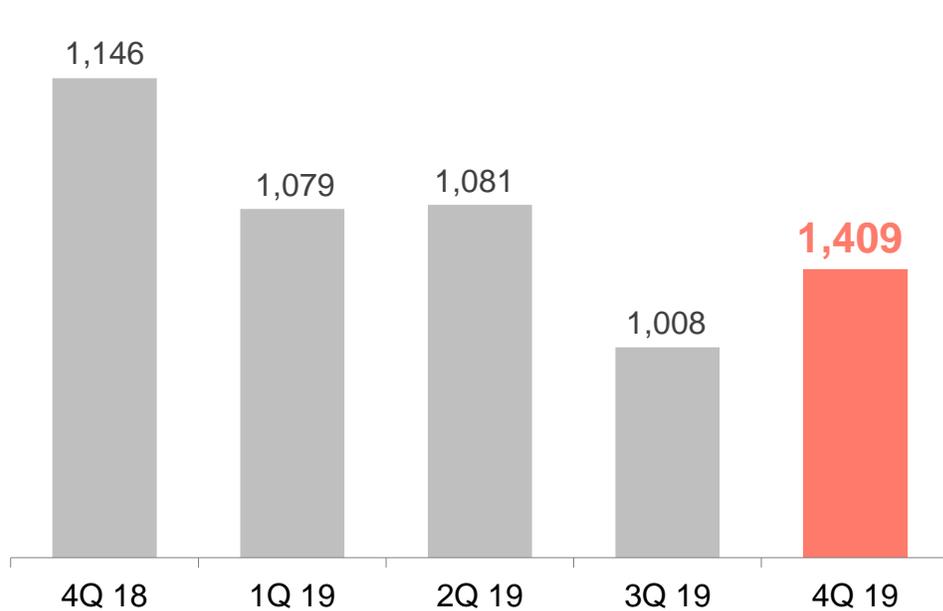


4분기 실적 | PlayerSDK 매출

> PlayerSDK 매출

4분기 매출 YoY -9% / QoQ +4% .

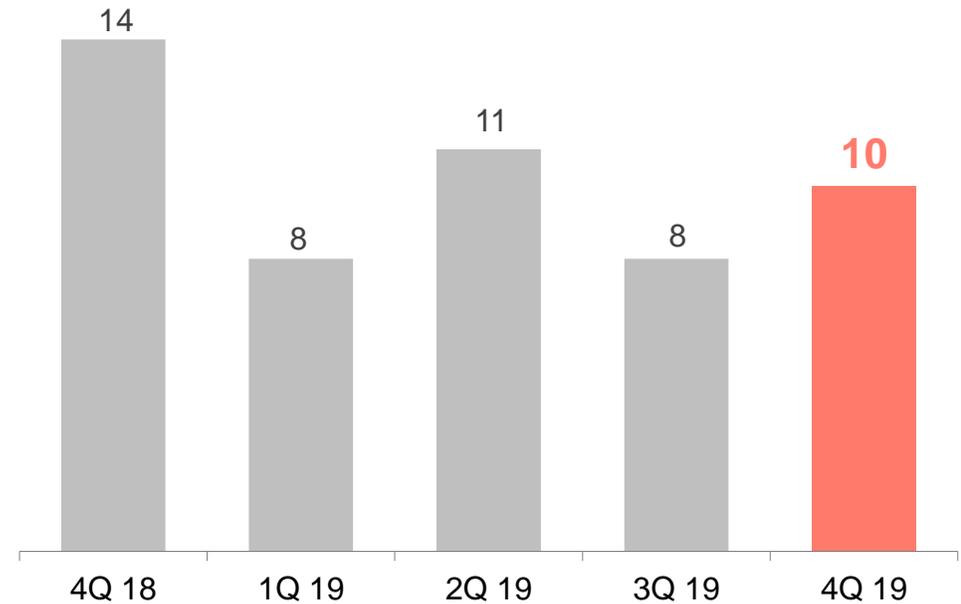
(단위:백만원)



> PlayerSDK 고객수

4분기 매출 YoY +189% / QoQ +8% .

(단위:고객수)





4분기 실적 | Earnings Summary

(단위: 백만원)

	4Q 18	1Q 19	2Q 19	3Q 19	4Q 19	QoQ	YoY	FY 19
전체매출	3,907	3,748	4,305	5,512	5,858	6.3%	49.9%	19,423
키네마스터	1,576	2,318	3,023	4,220	4,562	8.1%	189.5%	14,104
PlayerSDK	1,146	1,079	1,081	1,008	1,049	4.1%	-8.5%	4,247
기타	1,184	351	201	284	247	-13.0%	-79.1%	1,072
영업비용	4,229	4,381	4,518	4,871	5,337	9.6%	26.2%	19,105
키네마스터 매출연동비	407	526	697	1,009	1,086	7.6%	166.8%	3,318
영업이익	-322	-633	-212	641	522	-18.6%	흑자전환	318
% 영업이익률	-8.3%	-16.9%	-4.9%	11.6%	8.91%	-	-	1.64%
순이익	-471	-595	-186	705	138	-80.4%	흑자전환	62
% 순이익률	-12.1%	-15.9%	-4.3%	12.8%	2.35%	-	-	0.32%

※ 기타로 분류되어 있던 Player SDK 관련 매출이 회계감사 과정에서 변경되어 해당자료에 업데이트 되었습니다.

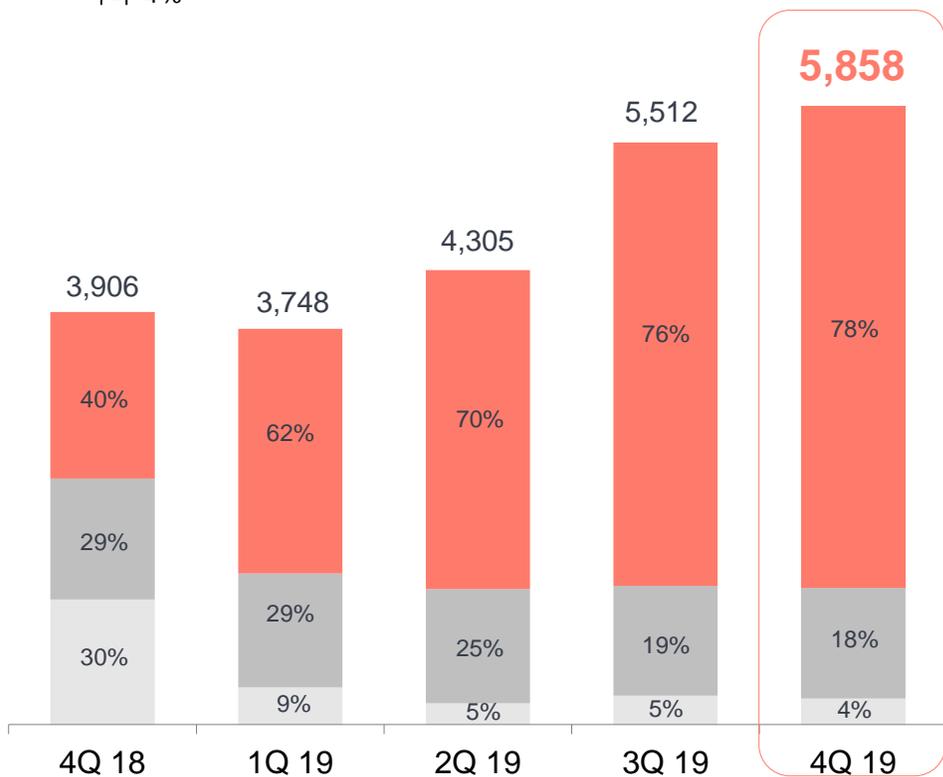


4분기 실적 | Earnings Summary

> 전체매출

- 키네마스터 매출비중 78%
- SDK 매출비중 18%
- 기타 4%

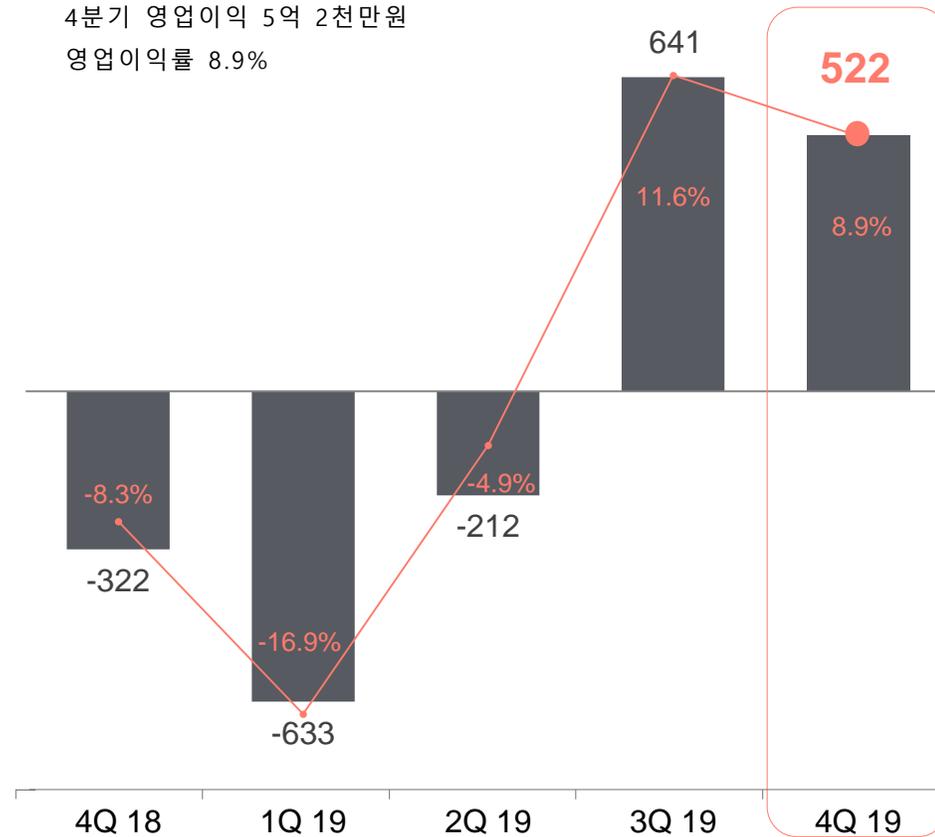
(단위:백만원)



> 영업이익

- 흑자전환
- 4분기 영업이익 5억 2천만원
- 영업이익률 8.9%

(단위:백만원)





4분기 실적 | Earnings Summary

✓ 사용자 만족도 향상을 위한 지속적인 기능 추가

- 텍스트 스타일(아웃라인, 글로우, 새도우), 텍스트 옵션(정렬, 열 및 자간 조정)
이미지 크로마키, 오디오 잔향 효과가 추가된 4.12버전 업데이트 (2019년 12월 23일)

✓ App Positioning과 Communication기반한 전략적 마케팅

- 구독자 약 84만명 YouTube Chanel 운영 : Global YouTube Influencer 및 Global Contents Partner 확대
- Google Ads & Facebook Ads & Apple Search Ads을 통해 광고집행 : 월 3천 내외 → 향후 월 광고금액 확대 예정
- Google Play선정 '올해를 빛낸 자기계발 앱' 우수상 수상 (2019년 12월 11일)

✓ 2020 전략 계획

- 무료혜택을 낮추고 유료혜택을 높여 유료사용자(구독자) 확대에 주력할 예정
-



4분기 실적 | Earnings Summary

(단위:백만원)

연결재무상태표	FY18	1Q19	2Q19	3Q19	FY19
유동자산	12,358	12,363	12,639	13,292	12,303
비유동자산	1,659	1,642	981	823	2,045
자산총계	14,017	14,005	13,620	14,115	14,349
유동부채	902	1,191	1,055	859	1,277
비유동부채	754	798	728	707	541
부채총계	1,656	1,989	1,783	1,566	1,818
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	-2,428	-2,428	-2,428
기타포괄손익누계액	-16	-10	-1	7	-23
이익잉여금	6,949	6,352	6,166	6,870	6,881
자본총계	12,360	12,015	11,837	12,549	12,531
자본과 부채총계	14,017	14,005	13,620	14,115	14,349

(단위:백만원)

연결손익계산서	4Q18	1Q19	2Q19	3Q19	4Q19	FY19
영업수익	3,907	3,748	4,305	5,512	5,858	19,423
영업비용	4,229	4,381	4,518	4,871	5,337	19,105
영업이익	-322	-633	-212	641	522	318
영업이익률 (%)	-8.3	-16.9	-4.9	11.6	8.9	1.6
영업외수익	162	121	183	199	-43	461
영업외비용	199	5	115	43	88	251
법인세차감전순이익	-358	-516	-144	798	391	528
법인세비용	113	79	42	92	253	466
당기순이익	-471	-595	-186	705	138	62
총포괄이익	-318	-590	-178	711	-18	-74
기본주당이익(원)	-72	-91	-28	108	21	5

※ 기타로 분류되어 있던 Player SDK 관련 매출이 회계감사 과정에서 변경되어 해당자료에 업데이트 되었습니다.



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : *App Annie*

Ranking (FY'19)	App	FY'17	FY'18	FY'19	YoY ('17~'18)	YoY ('18~'19)	% of Total
1	-	\$5,730,278	\$13,916,017	\$18,963,206	142.9%	36.3%	11.30%
2	-	\$3,713,450	\$11,710,773	\$17,637,927	215.4%	50.6%	10.50%
3	-	\$404,025	\$9,271,374	\$17,500,099	2194.8%	88.8%	10.40%
4	-	\$751,105	\$4,226,486	\$14,665,785	462.7%	247.0%	8.70%
5	-	\$1,561,894	\$6,154,033	\$13,883,342	294.0%	125.6%	8.20%
6	-	-	\$3,214,109	\$10,488,110	-	226.3%	6.20%
7	-	\$246,084	\$1,275,496	\$8,755,444	418.3%	586.4%	5.20%
8		\$1,157,344	\$3,286,970	\$7,960,744	184.0%	142.2%	4.70%
9	-	\$341,770	\$2,690,097	\$6,589,322	687.1%	144.9%	3.90%
10	-	-	\$135,681	\$5,695,871	-	4098.0%	3.40%
11	-	\$37,532	\$32,787	\$4,545,134	-12.6%	13762.6%	2.70%
12	-	\$1,331,425	\$3,233,908	\$4,504,947	142.9%	39.3%	2.70%
13-28	-	\$7,441,218	\$20,756,955	\$37,332,534	178.9%	79.9%	22.20%
Total		\$22,716,125	\$76,117,308	\$168,522,465	251.8%	110.9%	100%

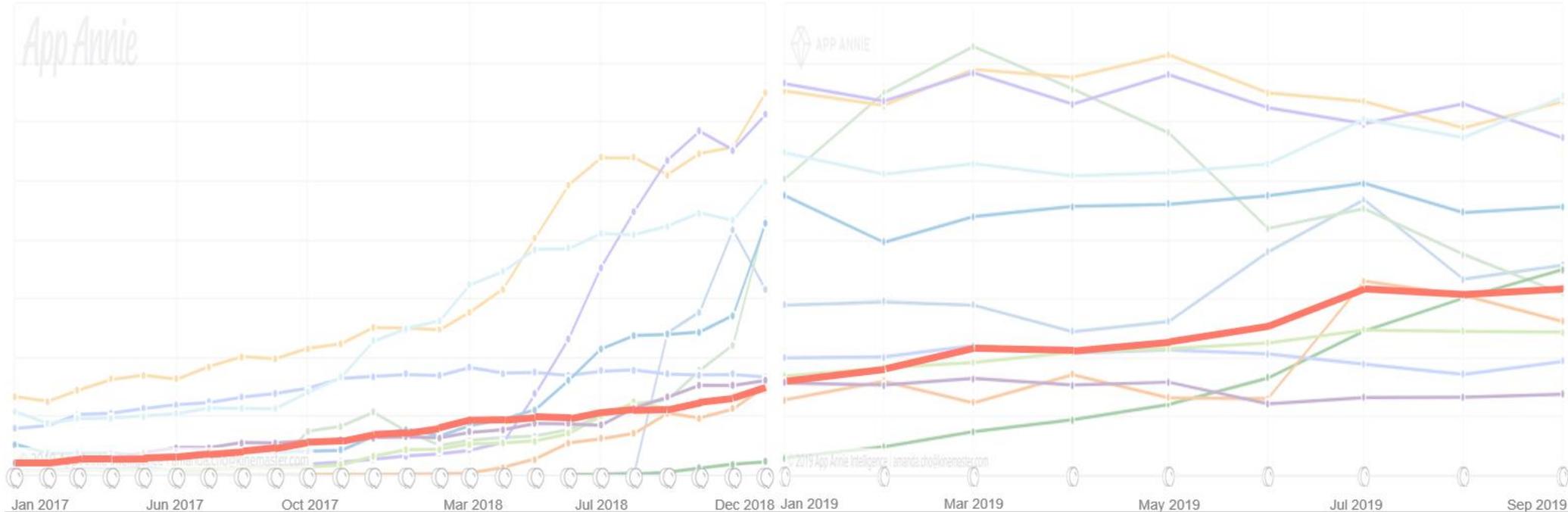
※ 해당자료는 플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 매출로 앱시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공하는 DATA 입니다. 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

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

Android & iOS 앱애니 추정매출 (1Q ~ 4Q'19)

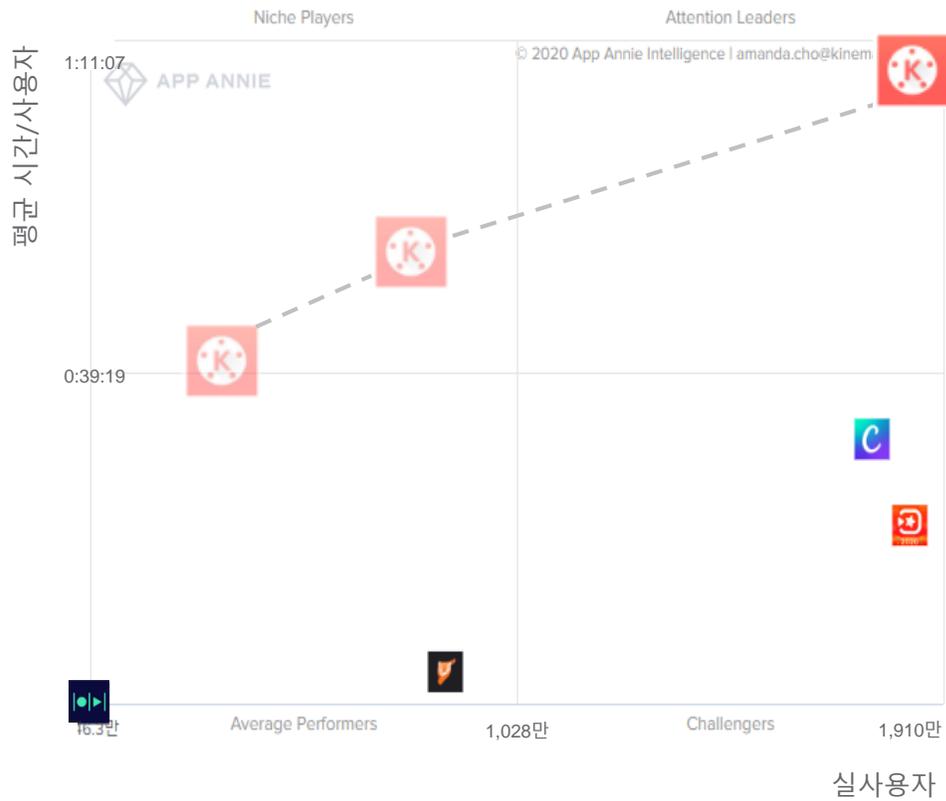


※ 해당자료는 플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 매출로 앱시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공하는 DATA 입니다. 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.

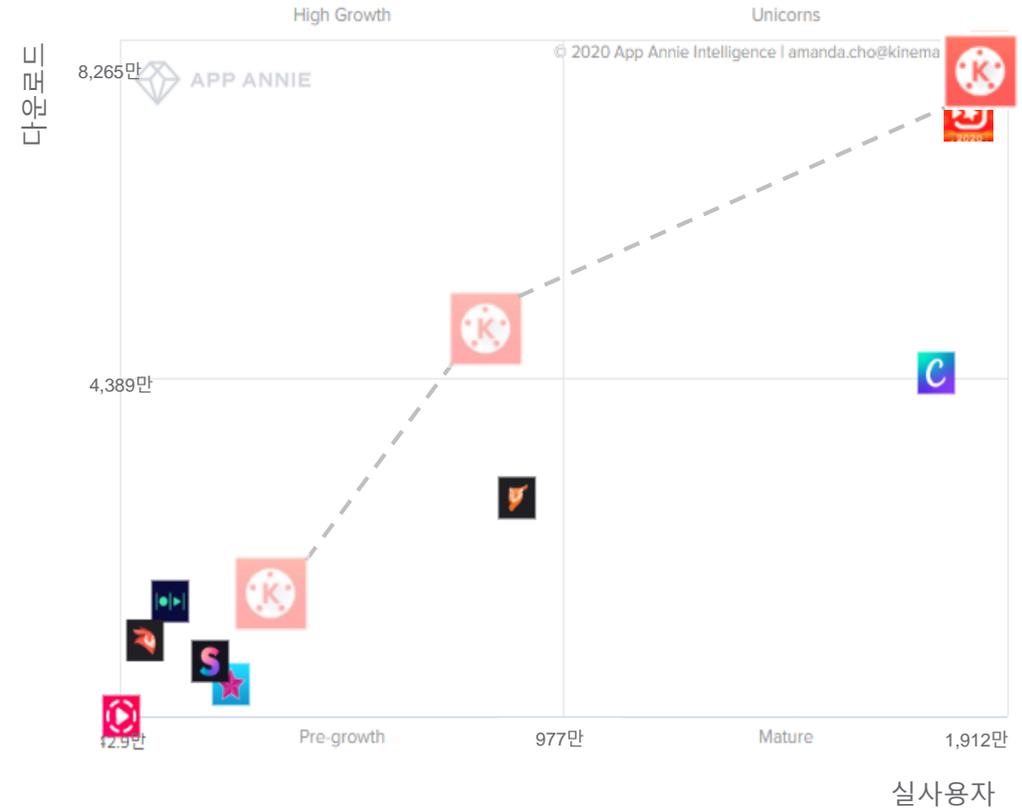


Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

Android & iOS 앱애니 고객관심도 (1Q'19 ~ 4Q'19)



Android & iOS 앱애니 성장단계 (1Q'19 ~ 4Q'19)

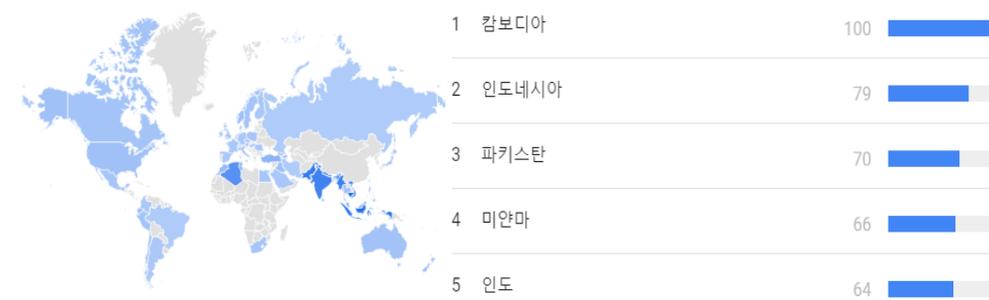
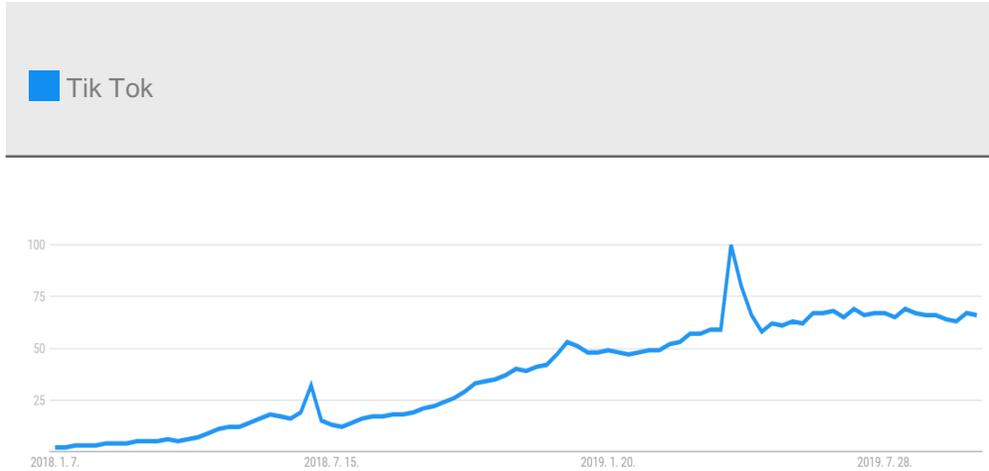


※ 해당자료 앱시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공하는 DATA 로 실제 회사의 실적과 일치하지 않습니다..

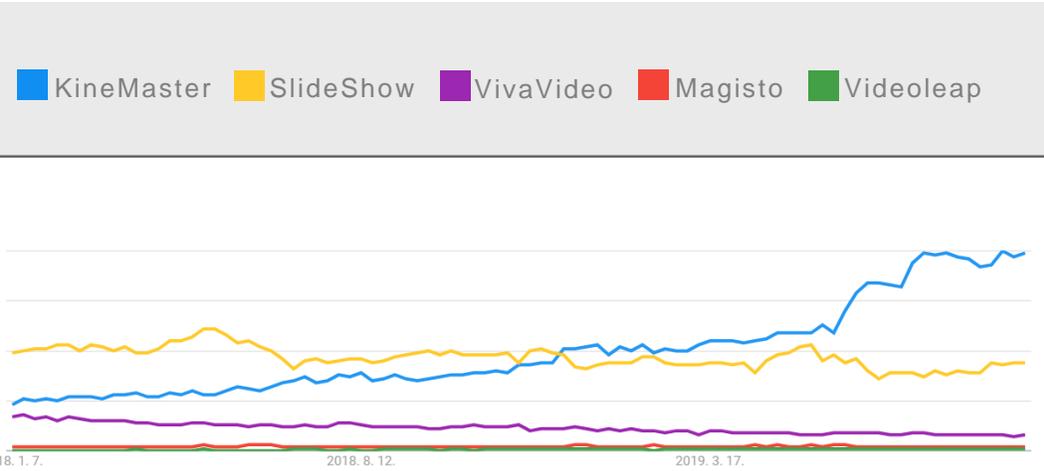


Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : Google Trends

Tik Tok 앱 검색 트렌드 (1Q'18 ~ 4Q'19)



비디오 편집앱 검색 트렌드 (1Q'18 ~ 4Q'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**
- 19년 누적 다운로드 2억 1천, MAU 3천 7백만 돌파

연결법인



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 4분기 실적발표 | KineMaster Corporation

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

www.kinemastercorp.com | www.kinemaster.com