



2020년도 1분기 실적 포함

INVESTOR RELATIONS

4월 2020년 | KineMaster Corporation



유의사항

본 자료는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 2020년 1분기 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. 20년 1분기 실적 KineMaster / PlayerSDK Performance	6
03. 20년 1분기 실적 Earnings Summary	10
04. Market Trend 비디오 편집 앱 시장	14
05. Appendix 주요 연혁 및 지배구조	20

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

- 직관적인 사용자 인터페이스를 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

2020년 3월 말 기준

<p>4,800만 월 이용자</p>		<p>1000+ Assets</p>	<p>월 6,000원/ 연36,000원</p>
<p>470만 일 이용자</p>		<p>지원 언어 18 +</p>	<p>iOS & Android</p>
<p>2억4천만 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 플레이어 품질을 제공
- 스마트폰 & 태블릿, 스마트TV, STBs, 웹 브라우저에서 사용 가능
- 빠르고 전문적인 글로벌 1:1 기술지원



약 150여 개 글로벌 고객

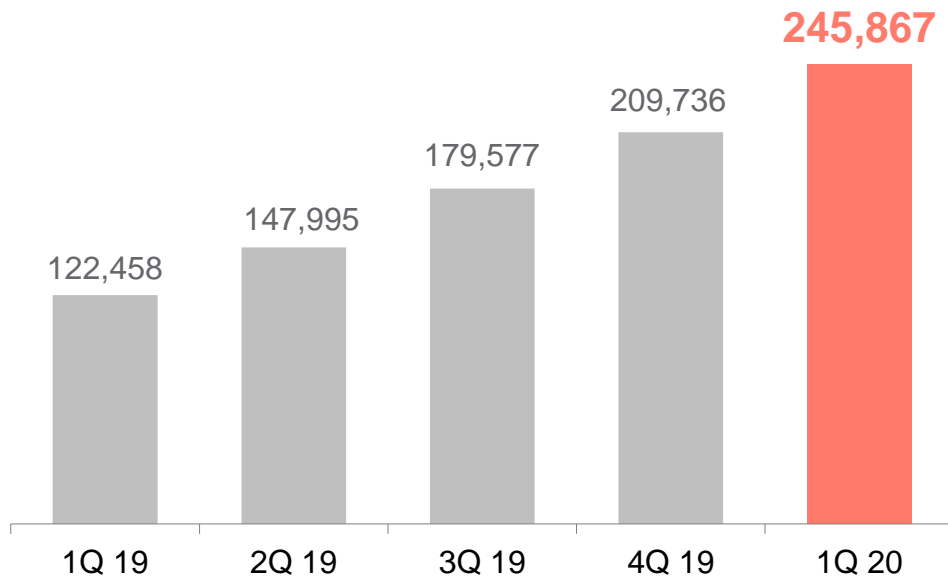


1분기 실적 | KineMaster 다운로드

> KineMaster 누적 다운로드

1분기 누적 다운로드 YoY +101% / QoQ +17%

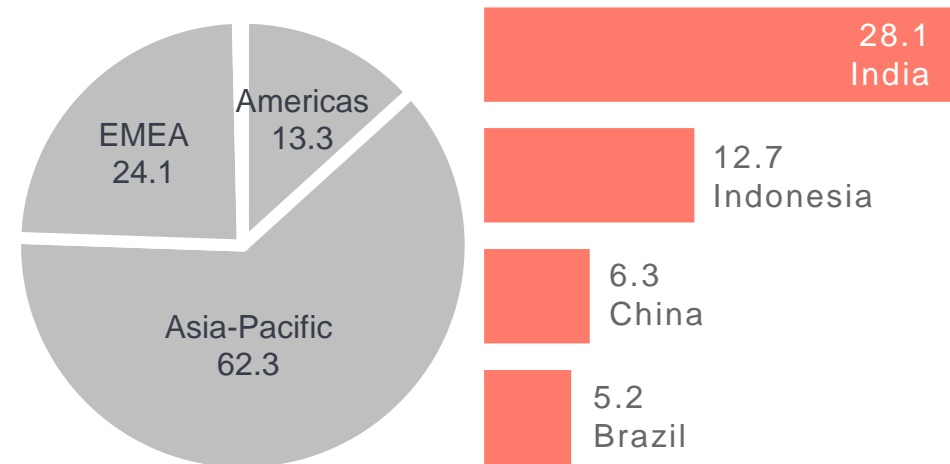
(단위:천명)



> 1분기 국가별 다운로드

Asia Pacific 62.3% 중 India, Indonesia가 40% 이상 차지

(단위:%)

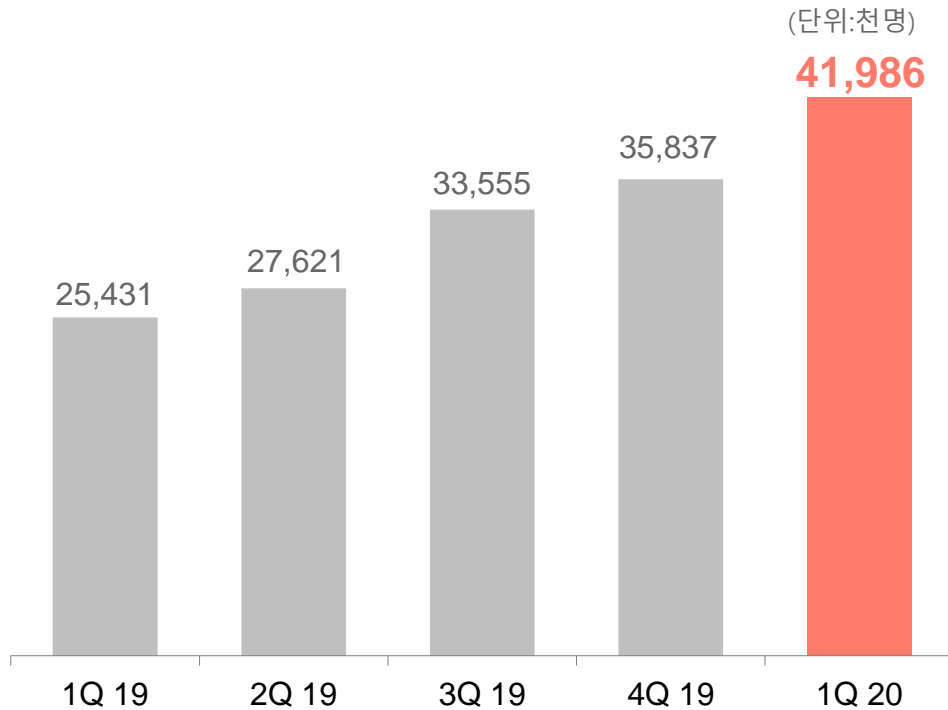




1분기 실적 | KineMaster MAU

> KineMaster 월 사용자 MAU

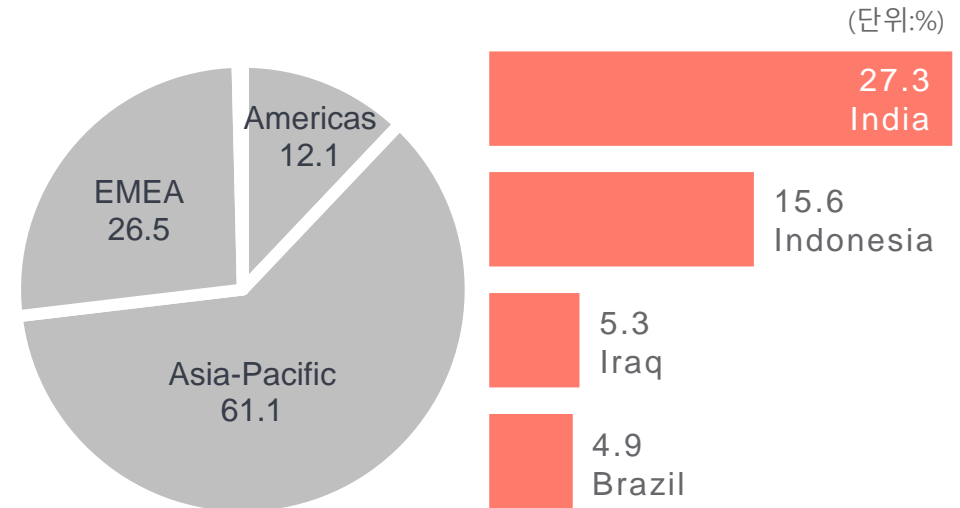
1분기 MAU YoY +65% / QoQ +17%



※ 상기 수치는 월별 MAU의 분기 평균값 입니다.

> 국가별 MAU

Asia Pacific 61.1% 중 India, Indonesia가 42% 이상 차지



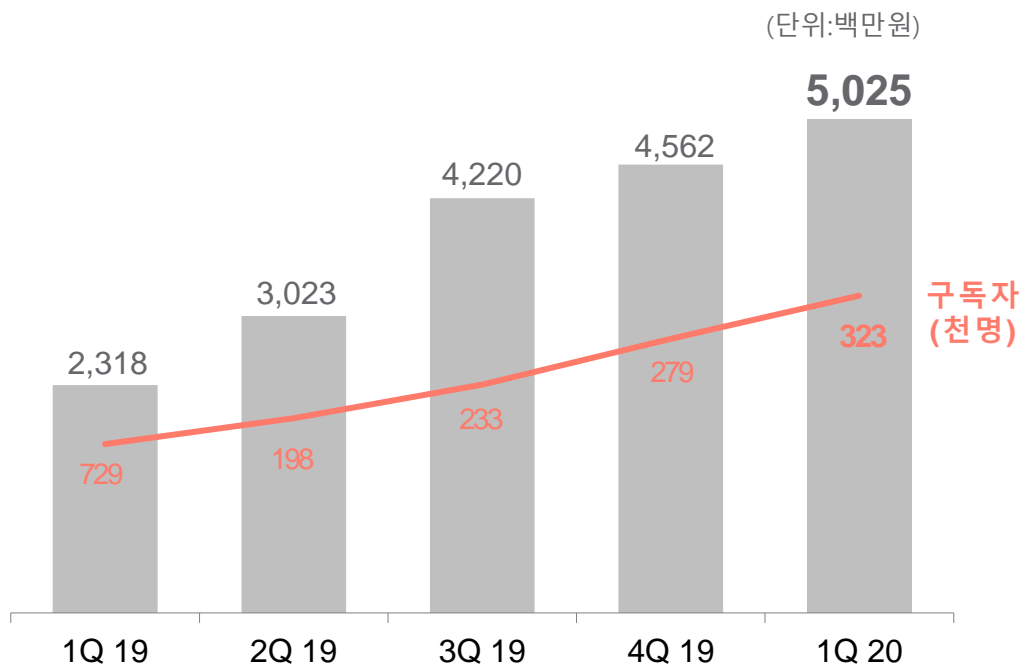
※ Android + iOS '20년도 1분기 MAU 기준입니다.



1분기 실적 | KineMaster 매출

> KineMaster 매출

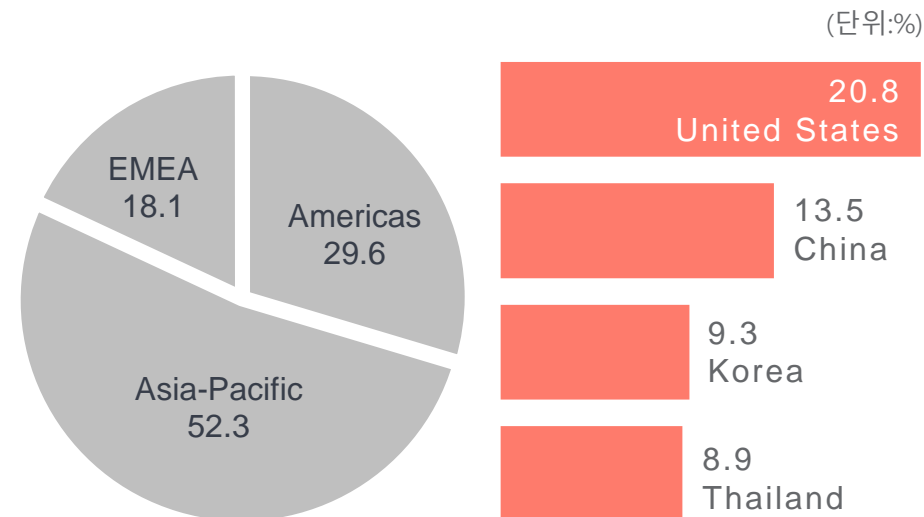
1분기 매출 YoY +117% / QoQ +10%
1분기 구독자수 YoY +179% / QoQ +39%



※ 총 매출에는 구독, 광고, 에셋 매출이 포함되어 있으며 구독 매출이 대부분을 차지하고 있습니다.
※ 구독자 수는 매 분기 평균 기준이며, Android의 경우 Free trial 사용자도 포함된 수치입니다.

> 국가별 매출

America 29.6%중 United States가 약 21% 비중



※ Android + iOS '20년도 1분기에 발생된 매출 기준입니다.

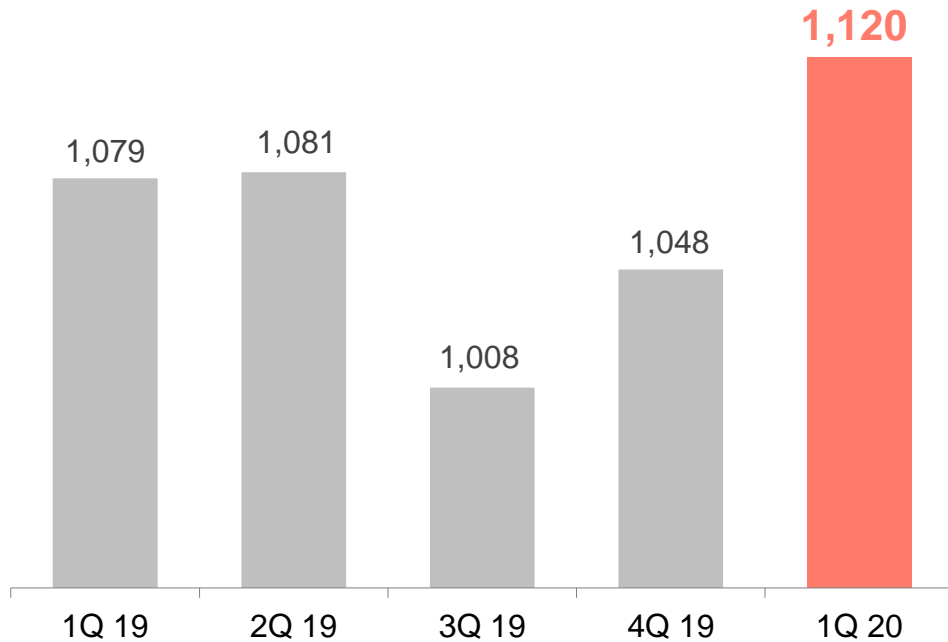


1분기 실적 | PlayerSDK 매출

> PlayerSDK 매출

1분기 매출 YoY +4% / QoQ +7% .

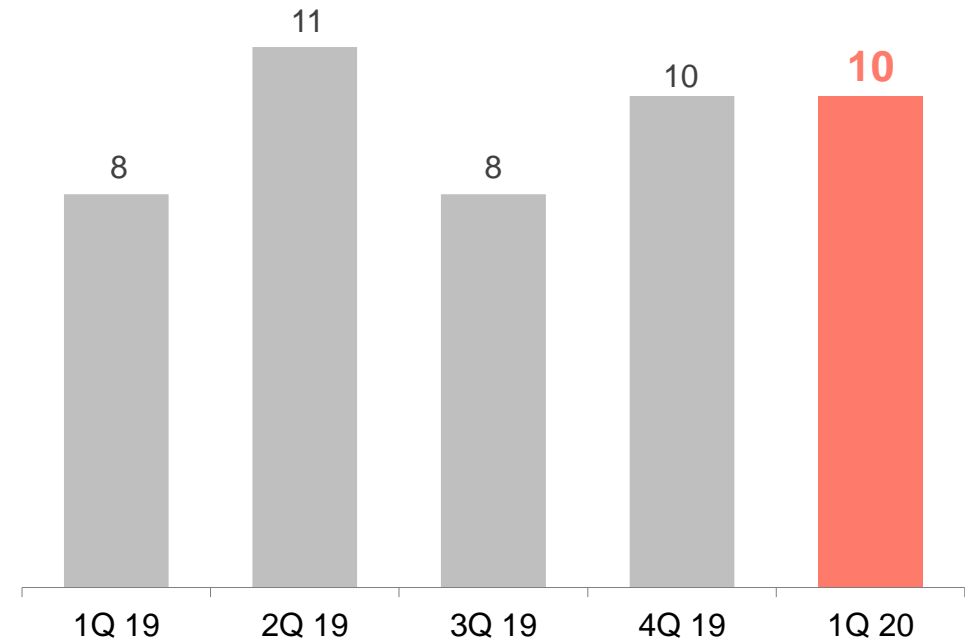
(단위:백만원)



> PlayerSDK 고객수

1분기 매출 YoY +25% .

(단위:고객수)





1분기 실적 | Earnings Summary

(단위: 백만원)

	1Q 19	2Q 19	3Q 19	4Q 19	1Q 20	QoQ	YoY
전체매출	3,748	4,305	5,512	5,858	6,172	5.36%	64.67%
KineMaster	2,318	3,023	4,220	4,562	5,025	10.15%	116.78%
PlayerSDK	1,079	1,081	1,008	1,049	1,120	6.77%	3.8%
기타	351	201	284	247	27	-89.07%	-92.31%
영업비용	4,381	4,518	4,871	5,337	5,677	6.37%	29.58%
KineMaster 매출연동비	526	697	1,009	1,086	1,260	16.02%	139.54%
영업이익	-633	-212	641	522	495	-5.17%	흑자전환
% 영업이익률	-16.9%	-4.9%	11.6%	8.91%	8.02%	-	-
순이익	-595	-186	705	138	505	265.94%	흑자전환
% 순이익률	-15.9%	-4.3%	12.8%	2.35%	8.19%	-	-

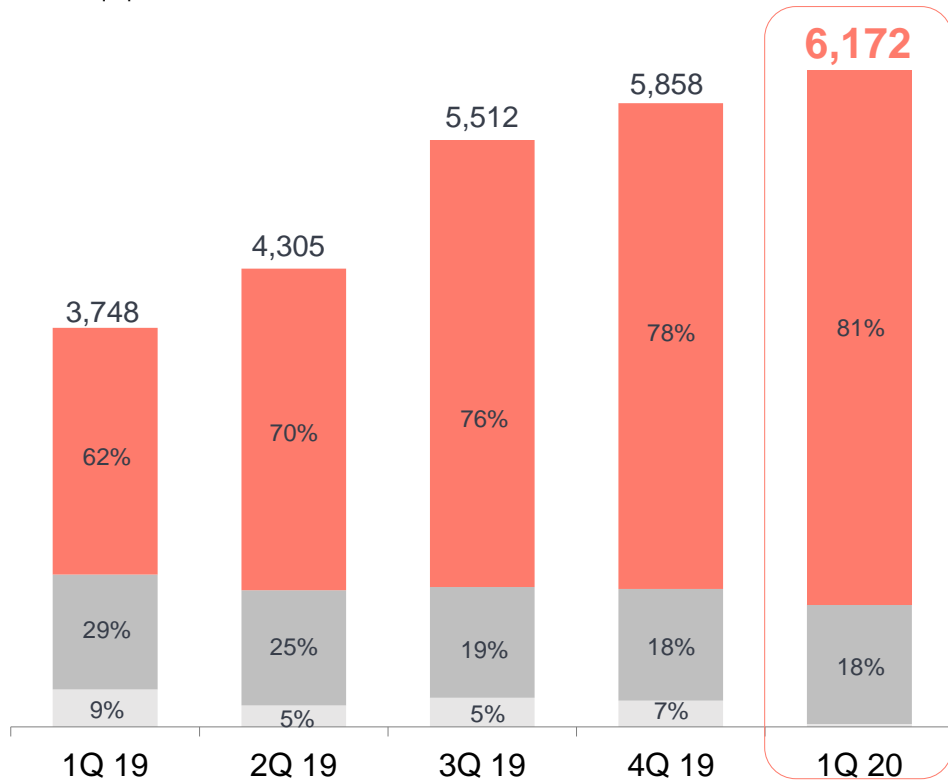


1분기 실적 | Earnings Summary

> 전체매출

- KineMaster 매출비중 81%
- SDK 매출비중 18%
- 기타 0%

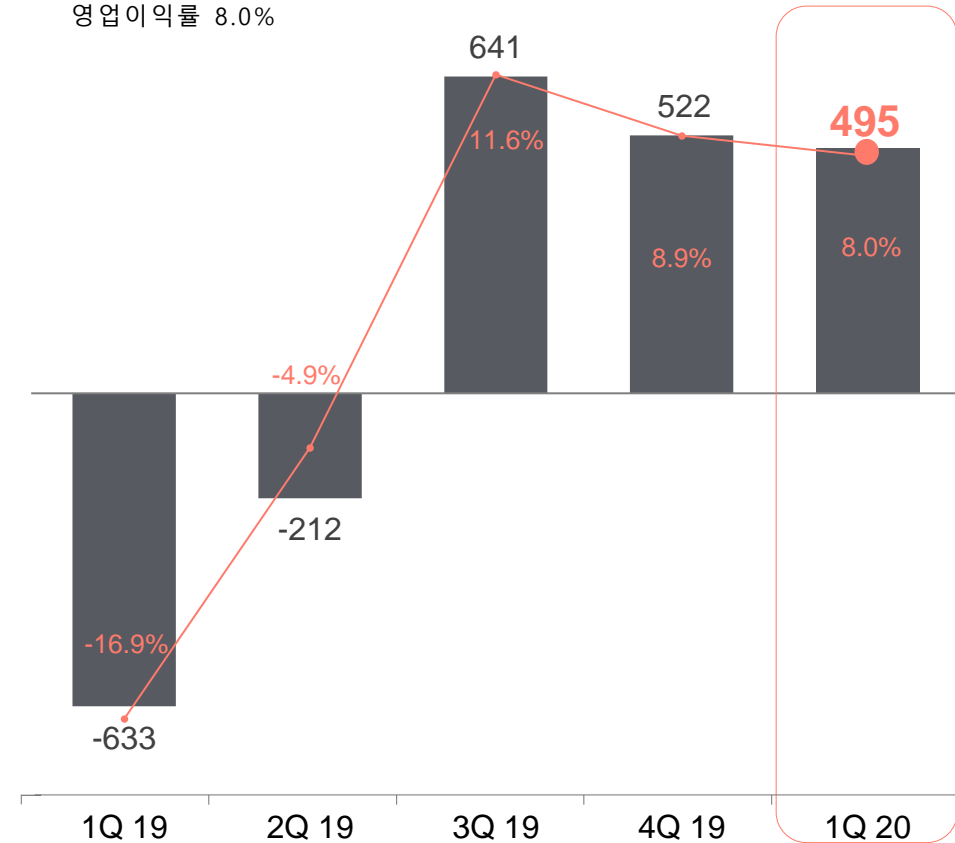
(단위:백만원)



> 영업이익

1분기 영업이익 4억 9천만원
 영업이익률 8.0%

(단위:백만원)





1분기 실적 | Earnings Summary

✓ **사용자 만족도 향상을 위한 지속적인 기능 추가**

- 유료 구독자를 위한 프리미엄 에셋 다수 추가 (음원, 클립 그래픽, 장면전환 효과, 스티커 등)
- 동영상과 이미지 클립 색상 조정이 포함된 4.13 버전 업데이트(2020년 4월)

✓ **App Positioning과 Communication기반한 전략적 마케팅**

- 구독자 약 97만명 YouTube Chanel 운영 : Global YouTube Influencer 및 Global Contents Partner 확대

✓ **2020 전략 계획**

- 무료혜택을 낮추고 유료혜택을 높여 유료사용자(구독자) 확대에 주력할 예정
 - 4월: Time-limited 프로모션 진행 중
-



1분기 실적 | Earnings Summary

(단위:백만원)


연결재무상태표	1Q19	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20
유동자산	12,363	12,639	13,292	12,303	13,902
비유동자산	1,642	981	823	2,045	926
자산총계	14,005	13,620	14,115	14,349	14,829
유동부채	1,191	1,055	859	1,277	952
비유동부채	798	728	707	541	750
부채총계	1,989	1,783	1,566	1,818	1,701
자본금	3,508	3,508	3,508	3,508	6,773
자본잉여금	4,592	4,592	4,592	4,592	1,327
기타자본구성요소	-2,672	-2,428	-2,428	-2,428	-2,428
기타포괄손익누계액	-10	-1	7	-23	73
이익잉여금	6,352	6,166	6,870	6,881	7,382
자본총계	12,015	11,837	12,549	12,531	13,127
자본과 부채총계	14,005	13,620	14,115	14,349	14,829

(단위:백만원)

연결손익계산서	1Q19	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20
영업수익	3,748	4,305	5,512	5,858	6,172
영업비용	4,381	4,518	4,871	5,337	5,677
영업이익	-633	-212	641	522	495
<i>영업이익률 (%)</i>	-16.9	-4.9	11.6	8.9	8.0
영업외수익	121	183	199	-43	228
영업외비용	5	115	43	88	42
법인세차감전순이익	-516	-144	798	391	681
법인세비용	79	42	92	253	175
당기순이익	-595	-186	705	138	505
총포괄이익	-590	-178	711	-18	596
기본주당이익(원)	-91	-28	108	21	39



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

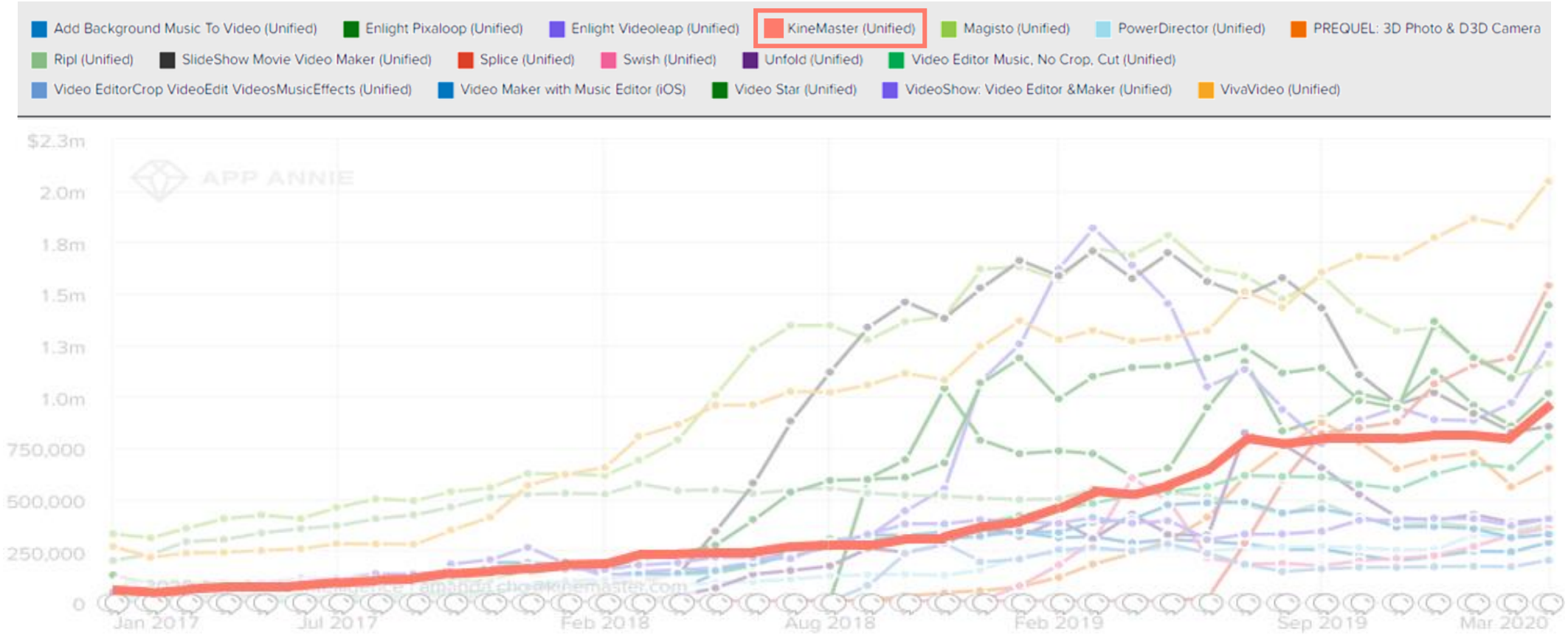
Ranking (1Q'20)	App	Revenue 1Q'19	Revenue 4Q'19	Revenue 1Q'20	QoQ	YoY	% of Total
1	-	\$4,076,097	\$5,140,323	\$5,711,756	11.12%	40.13%	12.19%
2	-	\$7,542	\$2,826,121	\$3,864,542	36.74%	51140.28%	8.25%
3	-	\$3,614,227	\$3,322,527	\$3,709,492	11.65%	2.64%	7.92%
4	-	\$5,126,068	\$4,126,631	\$3,436,855	-16.72%	-32.95%	7.34%
5	-	\$4,953,784	\$2,716,791	\$3,099,211	14.08%	-37.44%	6.62%
6	-	\$2,299,788	\$3,130,095	\$2,812,434	-10.15%	22.29%	6.00%
7	-	\$5,068,819	\$3,091,634	\$2,592,727	-16.14%	-48.85%	5.53%
8		\$1,477,389	\$2,422,739	\$2,539,441	4.82%	71.89%	5.42%
9	-	\$1,392,821	\$1,752,140	\$2,111,918	20.53%	51.63%	4.51%
10	-	\$374,458	\$2,161,649	\$1,925,369	-10.93%	414.17%	4.11%
11	-	\$1,021,593	\$1,349,444	\$1,208,467	-10.45%	18.29%	2.58%
12	-	\$1,228,101	\$1,200,184	\$1,175,571	-2.05%	-4.28%	2.51%
13-27	-	\$7,999,572	\$7,389,307	\$8,055,444	9.01%	0.70%	17.20%
Total		\$38,640,259	\$40,629,585	\$42,243,227	3.97%	9.32%	100.00%

※ 해당자료는 플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 추정 매출이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.
 ※ 해당 랭크는 비디오 및 사진 편집앱 시장 중 사진에 대한 앱은 제외되었으며, 비디오 편집앱 시장만 포함된 DATA로 회사에서 재 가공된 자료입니다.



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie


Android & iOS 앱애니 추정매출 (1Q'17 ~ 1Q'20)



※ 해당자료는 플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 추정 매출이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.



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

Ranking (1Q'20)	App	MAU 1Q'19	MAU 4Q'19	MAU 1Q'20	QoQ	YoY	% of Total
1	-	24,857,922	39,229,481	53,188,612	35.58%	113.97%	31.00%
2		14,569,171	26,905,695	39,316,236	46.13%	169.86%	22.92%
3	-	18,006,180	21,529,733	25,155,362	16.84%	39.70%	14.66%
4	-	8,998,043	10,996,212	10,842,844	-1.39%	20.50%	6.32%
5	-	6,695,764	8,131,235	10,591,565	30.26%	58.18%	6.17%
6	-	3,878,085	11,433,253	8,863,283	-22.48%	128.55%	5.17%
7	-	5,498,986	6,012,566	5,856,911	-2.59%	6.51%	3.41%
8	-	2,956,807	2,569,037	3,163,591	23.14%	6.99%	1.84%
9	-	2,282,224	2,292,674	2,784,164	21.44%	21.99%	1.62%
10	-	498,157	816,221	1,763,165	116.02%	253.94%	1.03%
11	-	1,712,898	882,620	1,572,027	78.11%	-8.22%	0.92%
12	-	346,132	949,287	1,409,773	48.51%	307.29%	0.82%
13-27	-	4,405,666	4,697,742	7,066,084	50.41%	60.39%	4.12%
Total		94,706,035	136,445,756	171,573,617	25.74%	81.16%	100.00%

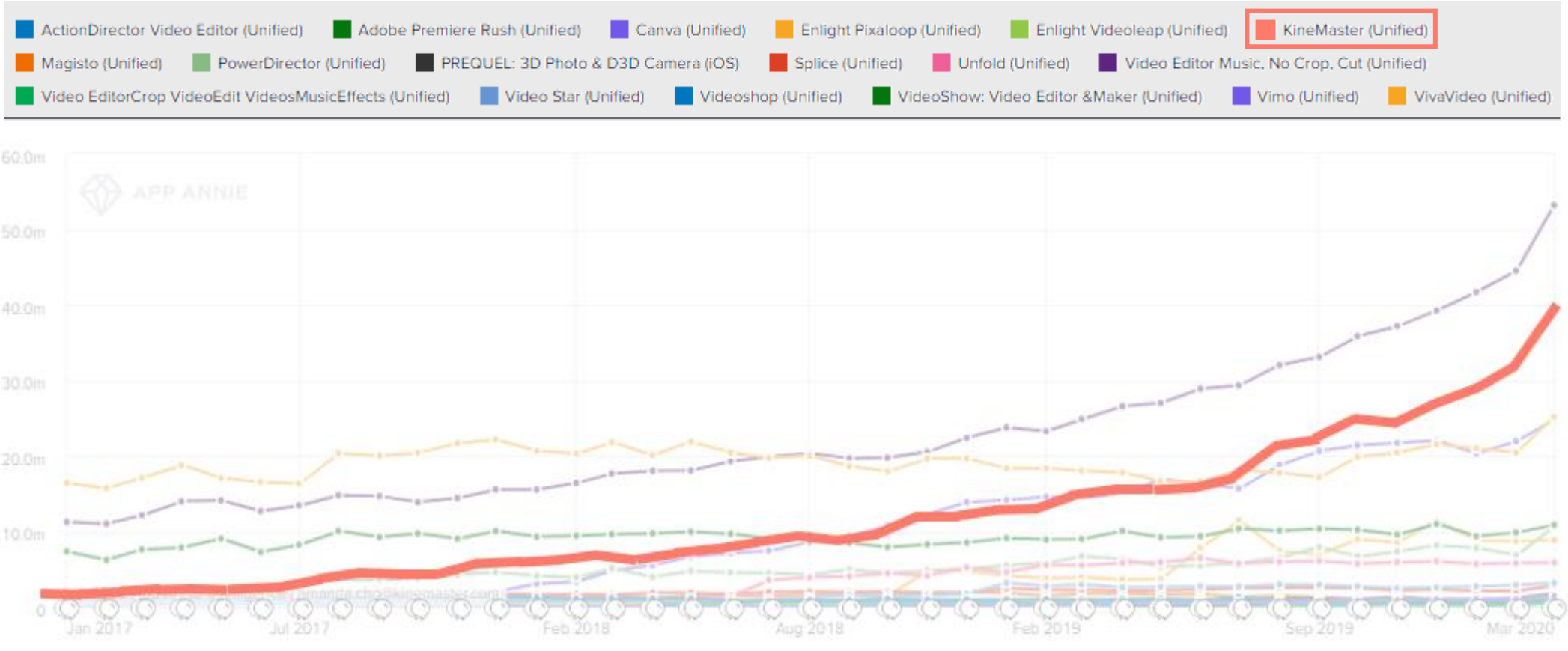
※ 해당자료는 추정 MAU이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.

※ 해당 랭크는 비디오 및 사진 편집앱 시장 중 사진에 대한 앱은 제외되었으며, 비디오 편집앱 시장만 포함된 DATA로 회사에서 재 가공된 자료입니다.



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

Android & iOS 앱애니 추정 MAU (1Q'17 ~ 1Q'20)



※ 해당자료는 추정 MAU이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다..



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

Android & iOS 앱애니 고객관심도 (2Q'19 ~ 1Q'20)



Android & iOS 앱애니 성장단계 (2Q'19 ~ 1Q'20)



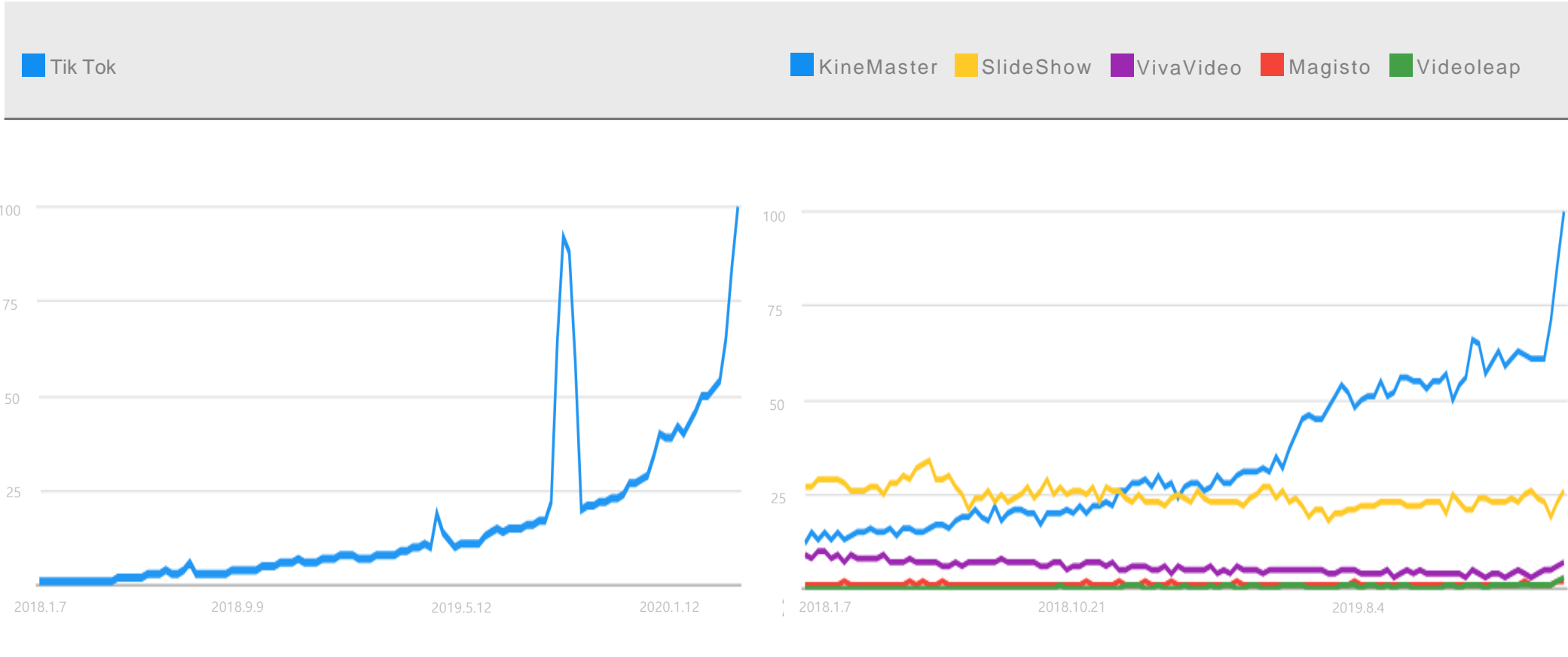
※ 해당자료 앱시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공하는 추정 DATA 로 실제 회사의 실적과 일치하지 않습니다..



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : Google Trends

Tik Tok 앱 검색 트렌드 (1Q'18 ~ 1Q'20)

비디오 편집앱 검색 트렌드 (1Q'18 ~ 1Q'20)





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 KineMaster 앱 개발 시작
- 13년 Time Warner Cable에 Player SDK공급
- 13년 안드로이드 버전 KineMaster 출시
- 14년 안드로이드 버전 SingPlay 출시
- 15년 샤오미에 동영상 편집 솔루션 공급
- 17년 iOS 버전 KineMaster 출시
- 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
- 19년 안드로이드 버전 BeatSync 출시
- 20년 무상증자 진행
- 20년 누적 다운로드 2억 4천, MAU 4천 7백만 돌파

연결법인



※ ()는 중요한 프리랜서 및 외주인력을 포함한 총 운영인력 기준임

키네마스터 주주구성

임일택	1,709,870	12.62%	Cofounder · 대표이사
정재원	1,076,286	7.95%	Cofounder · 등기임원
자사주	487,515	3.60%	-
솔본등	4,732,188	31.98%	투자자
그 외	5,940,514	43.85%	-
총합계	13,546,373	100.00%	-



2020년도 1분기 실적발표 | KineMaster Corporation

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

www.kinemastercorp.com | www.kinemaster.com