



INVESTOR RELATIONS

2020년 2분기 | KineMaster Corporation



유의사항

본 자료는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 2020년 2분기 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.

※ 제19기(2020년 2분기) 반기검토 과정에서 변경된 부분이 2020년 8월 14일 해당 자료에 업데이트 되었습니다.

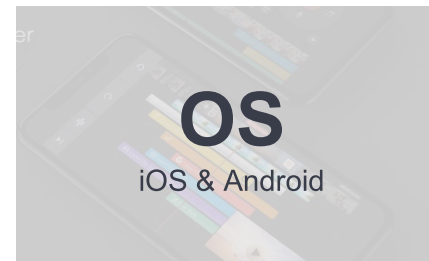
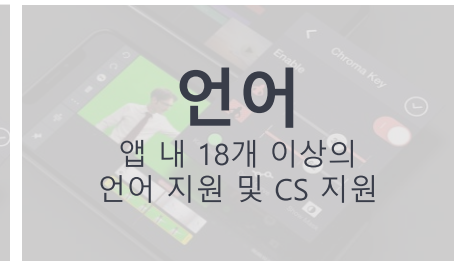


목차

01. Business KineMaster / PlayerSDK	4
02. 2020년 2분기 실적 KineMaster / PlayerSDK Performance	6
03. 2020년 2분기 실적 Earnings Summary	10
04. Market Trend 동영상 편집 앱 시장	14
05. Appendix 주요 연혁 및 지배구조	20

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

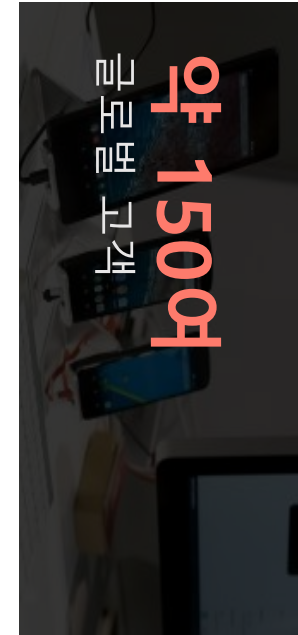
- > 직관적인 사용자 인터페이스를 기반으로 한 모바일 동영상 편집 앱
- > 구독모델 기반; 구독 시 워터마크 및 광고 제거, 프리미엄 에셋 접근 권한부여, 추가 프리미엄 기능 이용
- > 에셋 스토어에서 음악, 사운드 효과, 비주얼 효과, 전환 효과, 애니메이션 스티커 및 글꼴 등의 에셋 제공
- > 멀티레이어, 크로마키, 속도 조정, 트랜지션, 자막, 리버스, 색상 필터 및 고급 오디오 편집 기능을 이용해 컴퓨터 없이 전문적인 동영상 콘텐츠 제작 가능





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



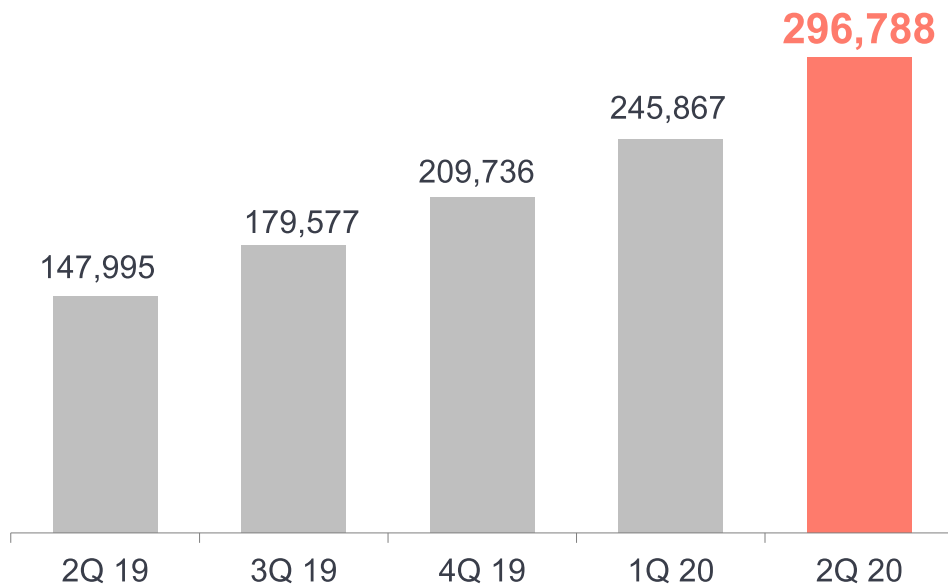


2분기 실적 | KineMaster 다운로드

> KineMaster 누적 다운로드

2분기 누적 다운로드 YoY +101% / QoQ +21%

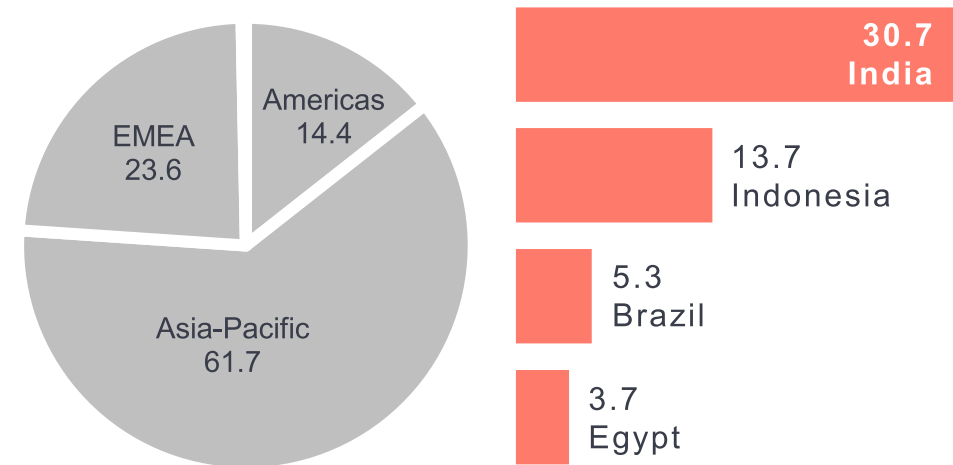
(단위:천명)



> 2분기 국가별 다운로드

Asia Pacific 61.7% 중 India, Indonesia가 44.3% 이상 차지

(단위:%)



※ 상기 수치는 2분기에 발생한 국가별 다운로드입니다.

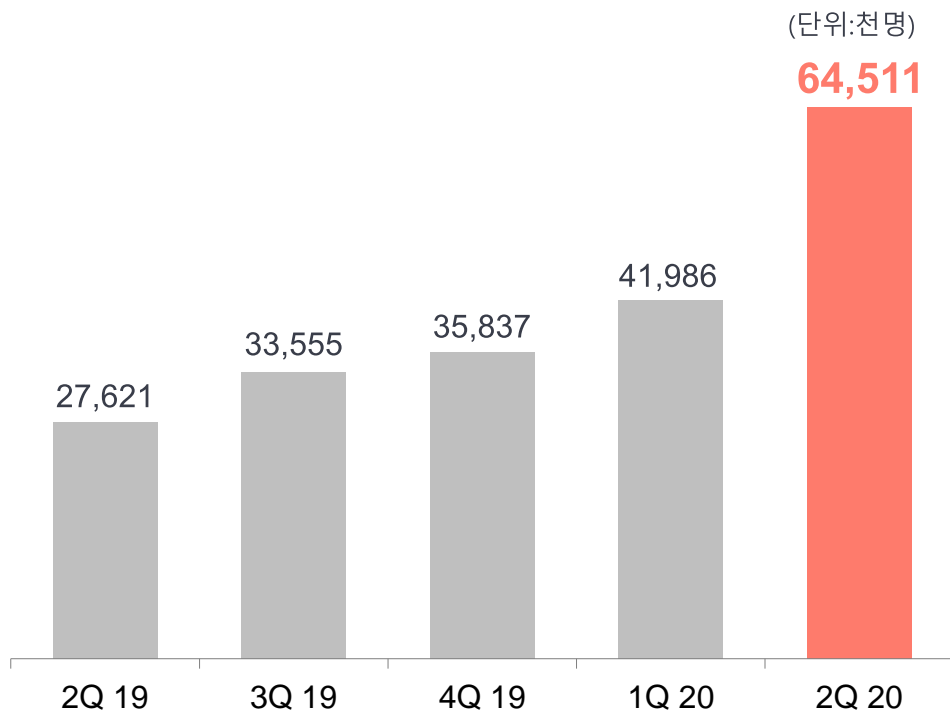
※ 순서대로 United States 3.6%, China 3.2%, Iraq 3.0%, Philippines 3.0%, Pakistan 2.6%등이 상위권에 포함되어 있습니다.



2분기 실적 | KineMaster MAU

> KineMaster 월 사용자 MAU

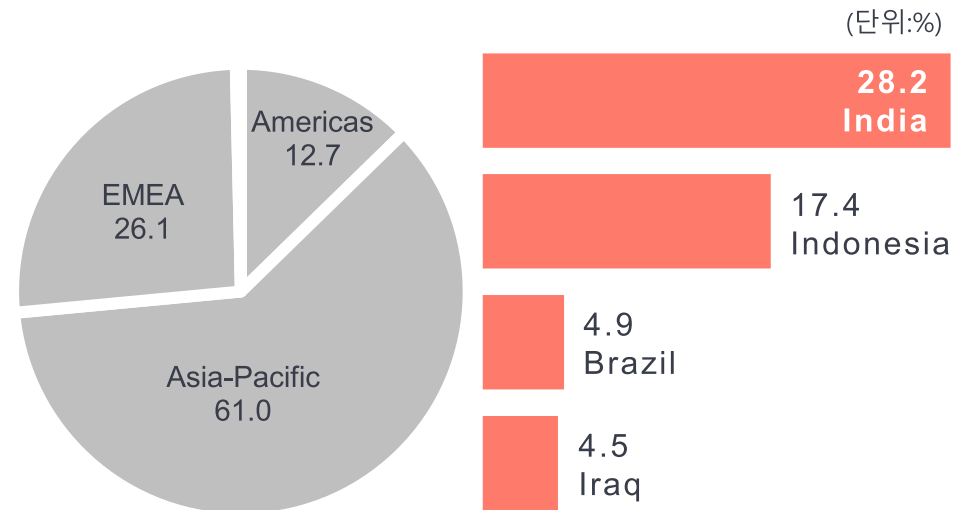
2분기 MAU YoY +134% / QoQ +54%



※ 상기 수치는 월별 MAU의 분기 평균값입니다.

> 국가별 MAU

Asia Pacific 61.0% 중 India, Indonesia가 45.6% 이상 차지



※ Android + iOS '20년도 2분기 MAU 기준입니다.

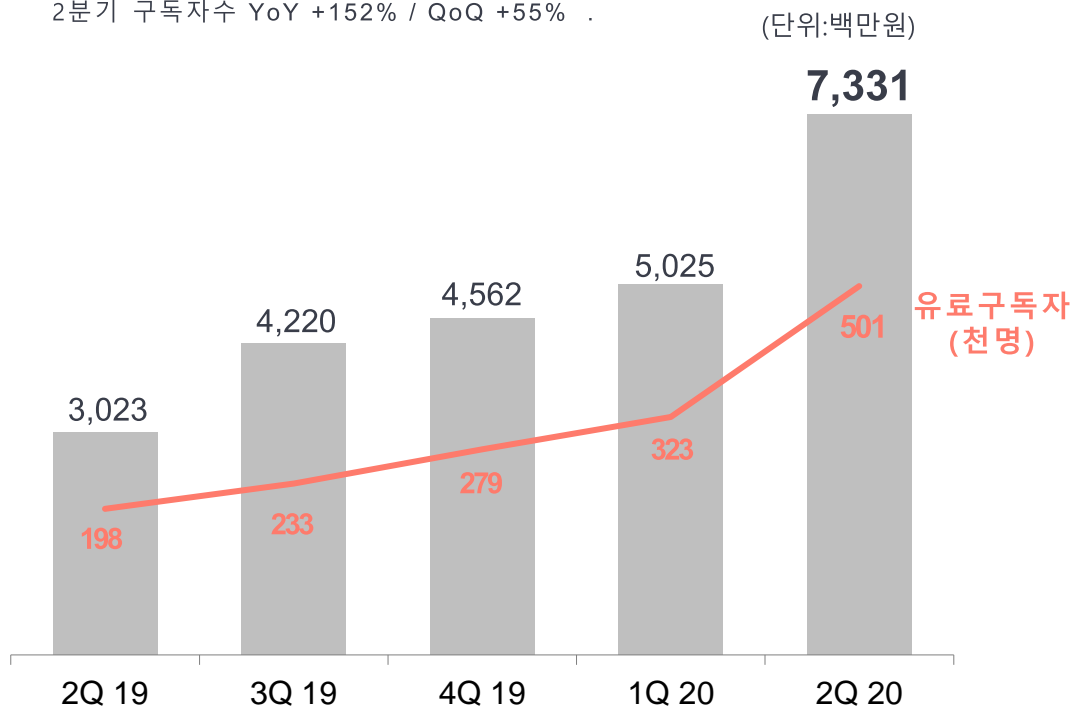
※ 순서대로 Egypt 3.8%, Philippines 3.1%, United States 2.6%, Pakistan 2.4%, Russia 2.1%등이 상위권에 포함되어 있습니다.



2분기 실적 | KineMaster 매출

> KineMaster 매출

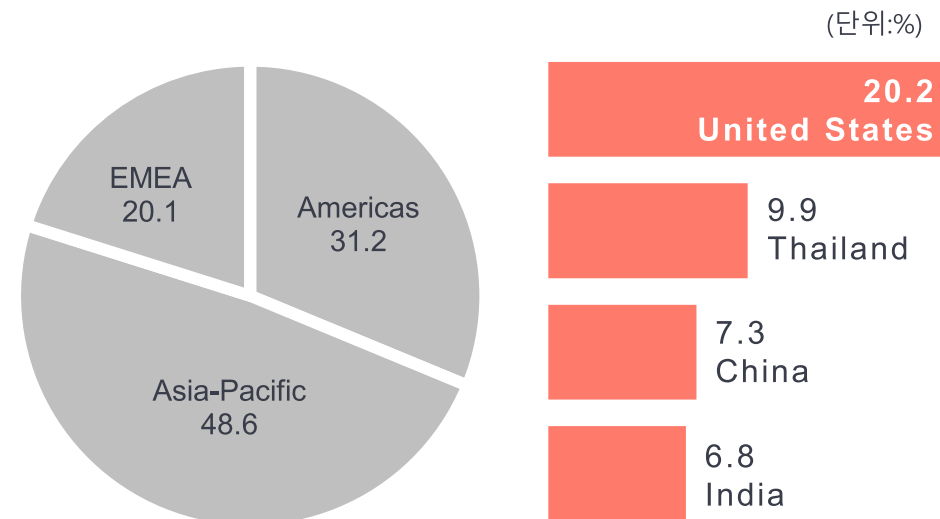
2분기 매출 YoY +143% / QoQ +46%
2분기 구독자수 YoY +152% / QoQ +55%



※ 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

Americas 29.6% 중 United States가 약 21% 비중



※ Android + iOS '20년도 2분기에 발생된 매출 기준입니다.

※ 순서대로 Korea 6.2%, Indonesia 5.8%, Brazil 5.5%, Japan 3.1%, United Kingdom 2.9% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

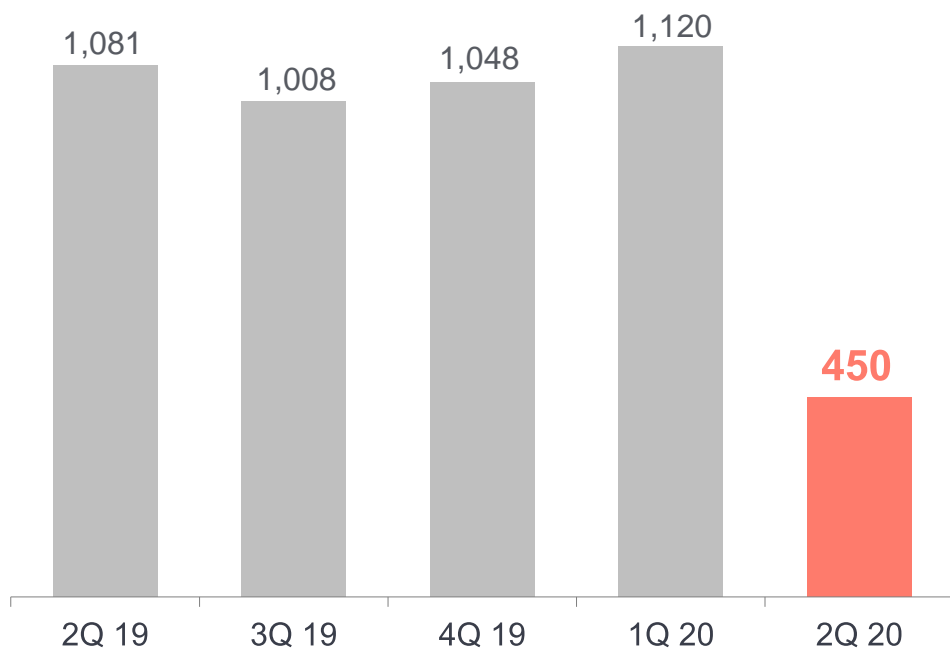


2분기 실적 | PlayerSDK 매출

> PlayerSDK 매출

2분기 매출 YoY -58% / QoQ -60% .

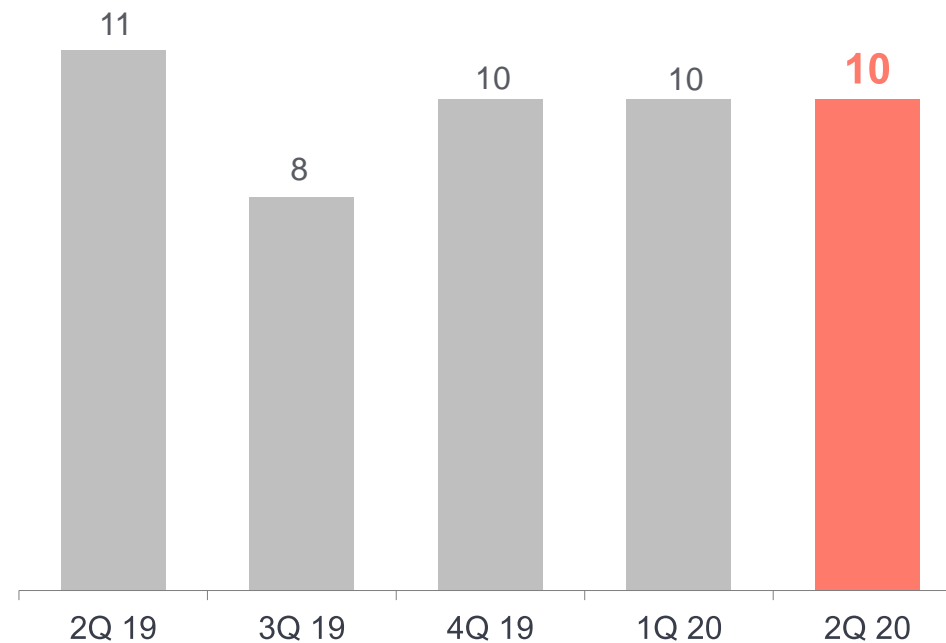
(단위:백만원)



> PlayerSDK 고객수

2분기 고객사 YoY -9% .

(단위:고객수)





2분기 실적 | Earnings Summary

(단위: 백만원)

	2Q 19	3Q 19	4Q 19	1Q 20	2Q 20	QoQ	YoY	1H 20
전체매출	4,305	5,512	5,858	6,172	7,796	26.31%	81.09%	13,968
KineMaster	3,023	4,220	4,562	5,025	7,331	45.89%	142.51%	12,356
PlayerSDK	1,081	1,008	1,049	1,120	450	-59.86%	-58.37%	1,570
기타	201	284	247	27	15	-43.49%	-92.54%	42
영업비용	4,518	4,871	5,337	5,677	6,426	13.19%	42.25%	12,104
KineMaster 매출연동비	697	1,009	1,086	1,260	1,872	48.57%	168.58%	3,133
영업이익	-212	641	522	495	1,369	176.57%	흑자전환	1,864
% 영업이익률	-4.9%	11.6%	8.91%	8.02%	17.56%	-	-	13.34%
순이익	-186	705	138	505	1,082	114.26%	흑자전환	1,587
% 순이익률	-4.3%	12.8%	2.35%	8.19%	13.87%	-	-	11.36%

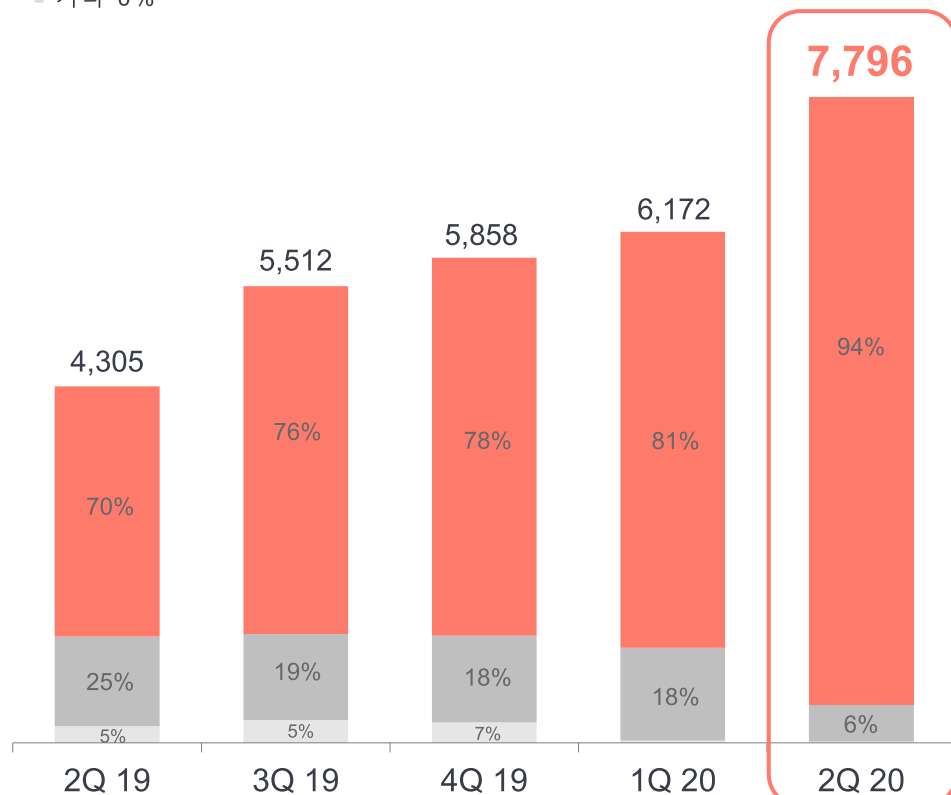
※ 해당자료는 회계감사인의 반기 검토에 따른 변경사항이 반영되어 있으며 2020년 7월 21일 발표된 실적발표자료와 차이가 있습니다. (주요 변동사항: 퇴직급여 약1억원 추가)

K 2분기 실적 | Earnings Summary

> 전체매출

- KineMaster 매출비중 94%
- SDK 매출비중 6%
- 기타 0%

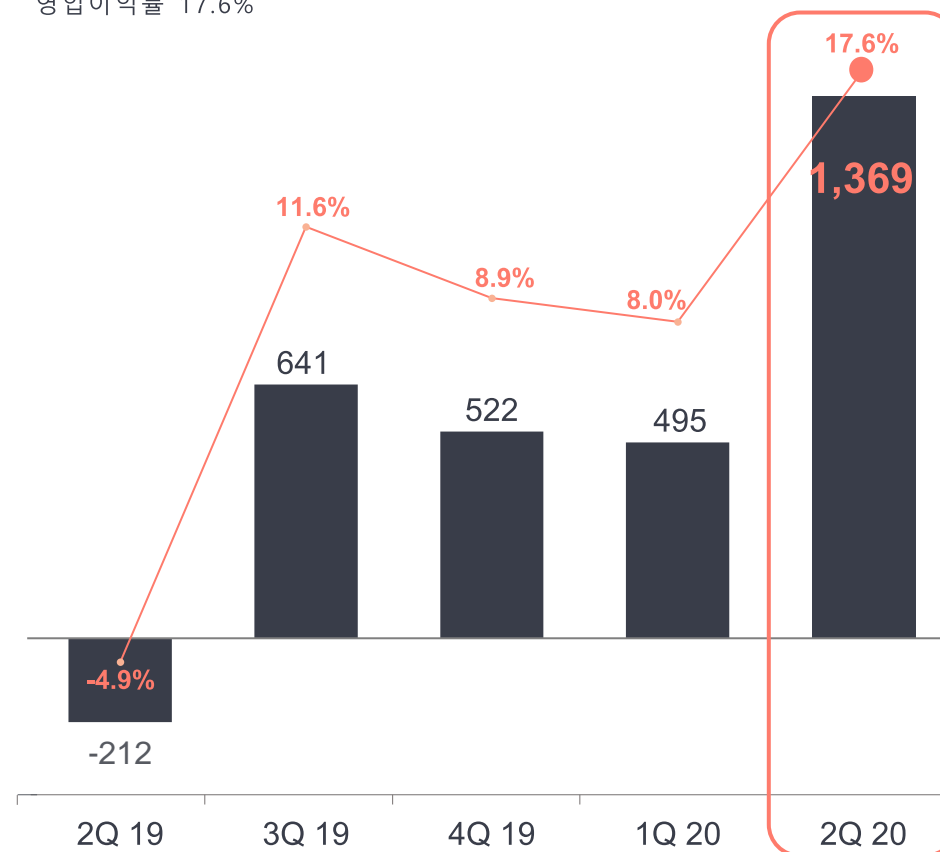
(단위:백만원)



> 영업이익

2분기 영업이익 13억 6천만원
영업이익률 17.6%

(단위:백만원)



※ 해당자료는 회계감사인의 반기 검토에 따른 변경사항이 반영되어 있으며 2020년 7월 21일 발표된 실적발표자료와 차이가 있습니다. (주요 변동사항: 퇴직급여 약1억원 추가)



2분기 실적 | Earnings Summary

> 사용자 만족도 향상을 위한 지속적인 기능 추가

KineMaster 4.13 버전 릴리즈

- 신규 동영상 및 이미지 클립 색상조정 (진동, 온도, 하이라이트, 쉐도우 등 다수)
- 인스타그램 및 페이스북 스토리 바로 공유
- 동영상 속도 조정 (1/8 느리게), 애니메이션 프리셋 for iOS, 플레이헤드 이동 for Android

유료 구독자를 위한 프리미엄 에셋

- 모션그래픽, 클립그래픽, 클래식 앨범 발매 총 10곡, 오버레이 스티커, 장면전환

> App Positioning과 Communication기반한 전략적 마케팅

구독자 약 120만명 YouTube Chanel 운영 : Global YouTube Influencer 및 Global Contents Partner 확대

> 2020 전략 계획

무료혜택을 줄이고 유료혜택을 높여 유료사용자(구독자) 확대에 주력할 예정



2분기 실적 | Earnings Summary

(단위:백만원)

연결재무상태표	2Q 19	3Q 19	4Q 19	1Q 20	2Q 20
유동자산	12,639	13,292	12,303	13,902	15,175
비유동자산	981	823	2,045	926	958
자산총계	13,620	14,115	14,349	14,829	16,133
유동부채	1,055	859	1,277	952	1,067
비유동부채	728	707	541	750	775
부채총계	1,783	1,566	1,818	1,701	1,842
자본금	3,508	3,508	3,508	6,773	6,773
자본잉여금	4,592	4,592	4,592	1,327	1,327
기타자본구성요소	-2,428	-2,428	-2,428	-2,428	-2,428
기타포괄손익누계액	-1	7	-23	73	63
이익잉여금	6,166	6,870	6,881	7,382	8,555
자본총계	11,837	12,549	12,531	13,127	14,291
자본과 부채총계	13,620	14,115	14,349	14,829	16,133

(단위:백만원)

연결손익계산서	2Q 19	3Q 19	4Q 19	1Q 20	2Q 20	1H 20
영업수익	4,305	5,512	5,858	6,172	7,796	13,968
영업비용	4,518	4,871	5,337	5,677	6,426	12,104
영업이익	-212	641	522	495	1,369	1,864
영업이익률 (%)	-4.9	11.6	8.9	8.0	17.6	13.3
영업외수익	183	199	-43	228	79	154
영업외비용	115	43	88	42	218	107
법인세차감전순이익	-144	798	391	681	1,230	1,911
법인세비용	42	92	253	175	148	324
당기순이익	-186	705	138	505	1,082	1,587
총포괄이익	-178	711	-18	596	1,066	1,663
기본주당이익(원)	-28	108	21	39	83	122

※ 해당자료는 회계감사인의 반기 검토에 따른 변경사항이 반영되어 있으며 2020년 7월 21일 발표된 실적발표자료와 차이가 있습니다. (주요 변동사항: 퇴직급여 약1억원 추가)



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

Ranking (2Q 20)	App	Revenue 4Q 19	Revenue 1Q 20	Revenue 2Q 20	QoQ	YoY	% of Total	2H 19	1H 20
1	-	\$2,826,121	\$3,864,542	\$7,825,451	102.49%	29549.72%	12.66%	\$4,511,199	\$11,689,993
2	-	\$5,140,323	\$5,711,756	\$7,447,090	30.38%	92.61%	12.05%	\$9,695,321	\$13,158,846
3	-	\$3,322,527	\$3,709,492	\$4,711,090	27.00%	35.77%	7.62%	\$6,799,317	\$8,420,582
4	KineMaster	\$2,422,739	\$2,539,441	\$3,948,279	55.48%	130.47%	6.39%	\$4,770,189	\$6,487,720
5	-	\$2,716,791	\$3,099,211	\$3,930,444	26.82%	-5.20%	6.36%	\$5,566,022	\$7,029,655
6	-	\$1,752,140	\$2,111,918	\$3,923,225	85.77%	142.05%	6.35%	\$3,575,677	\$6,035,143
7	-	\$2,161,649	\$1,925,369	\$3,712,281	92.81%	296.24%	6.01%	\$4,384,543	\$5,637,650
8	-	\$3,130,095	\$2,812,434	\$3,428,564	21.91%	57.62%	5.55%	\$6,013,168	\$6,240,998
9	-	\$4,126,631	\$3,436,855	\$3,425,629	-0.33%	-32.60%	5.54%	\$8,754,388	\$6,862,484
10	-	\$3,091,634	\$2,592,727	\$2,685,453	3.58%	-44.30%	4.34%	\$7,610,351	\$5,278,180
11	-	\$779,109	\$1,021,044	\$1,707,510	67.23%	124.99%	2.76%	\$1,572,507	\$2,728,554
12	-	\$1,349,444	\$1,208,467	\$1,522,625	26.00%	41.75%	2.46%	\$3,579,224	\$2,731,092
13-34	-	\$8,468,637	\$9,508,460	\$13,552,114	42.53%	47.23%	21.92%	\$16,813,947	\$23,060,574
Total		\$41,287,840	\$43,541,716	\$61,819,755	41.98%	58.93%	100.00%	\$83,645,853	\$105,361,471

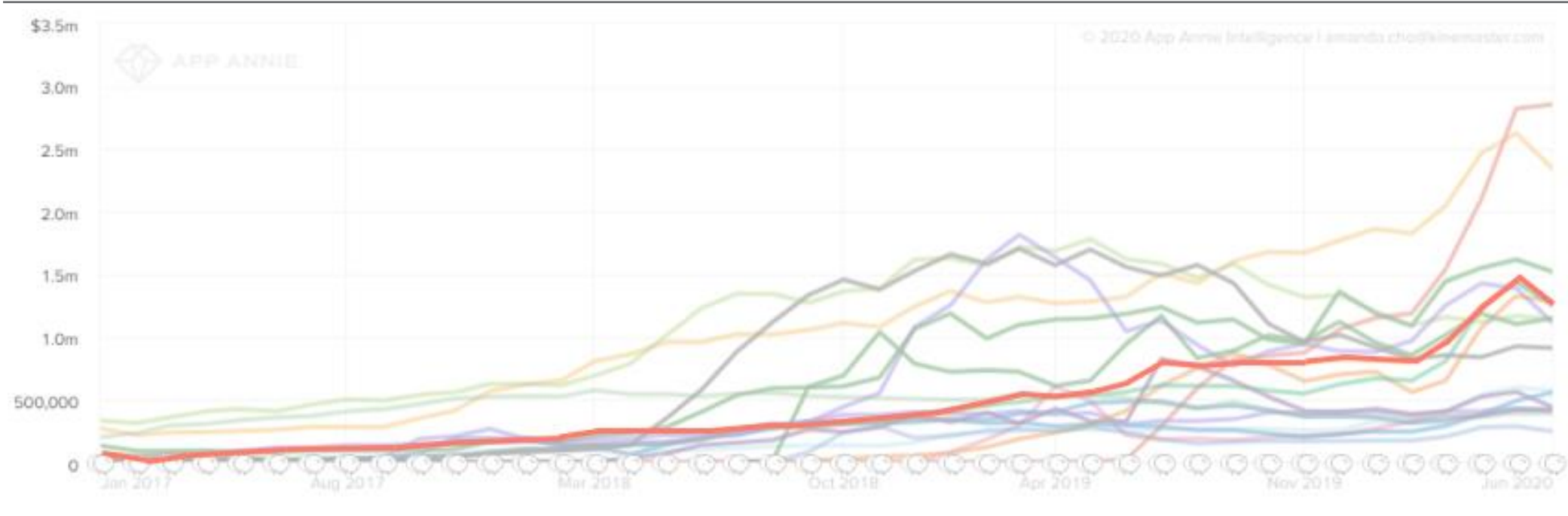
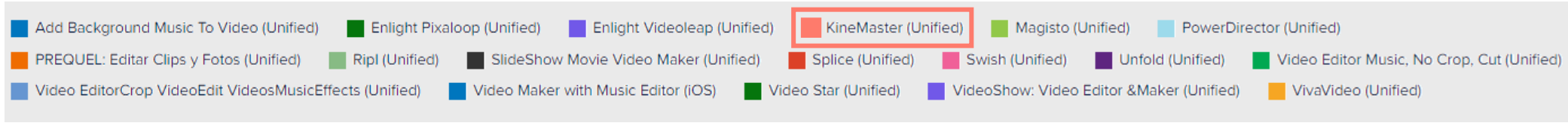
※ 해당자료는 플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 추정 매출이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.

※ 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 ~ 2Q'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 (2Q 20)	App	MAU 4Q 19	MAU 1Q 20	MAU 2Q 20	QoQ	YoY	% of Total
1	-	37,409,481	46,454,096	69,176,489	48.91%	151.75%	26.90%
2	KineMaster	25,356,062	33,342,458	54,608,809	63.78%	249.56%	21.24%
3	-	20,606,441	22,178,544	32,243,770	45.38%	89.14%	12.54%
4	-	9,247,710	10,996,415	17,475,693	58.92%	297.28%	6.80%
5	-	10,270,760	10,026,144	13,346,290	33.11%	39.76%	5.19%
6	-	9,643,542	8,790,691	13,242,632	50.64%	161.95%	5.15%
7	-	7,368,425	8,395,866	12,304,802	46.56%	115.96%	4.79%
8	-	5,887,147	5,768,104	6,441,842	11.68%	6.43%	2.51%
9	-	794,465	1,288,220	5,410,861	320.03%	688.74%	2.10%
10	-	2,355,673	2,742,045	4,454,762	62.46%	69.60%	1.73%
11	-	2,575,044	2,911,253	4,133,681	41.99%	57.00%	1.61%
12	-	2,306,389	2,333,494	3,751,914	60.79%	70.95%	1.46%
13-34	-	6,620,690	9,285,869	20,555,156	121.36%	210.47%	7.99%
Total		140,783,231	164,513,200	257,146,703	56.31%	143.37%	100.00%

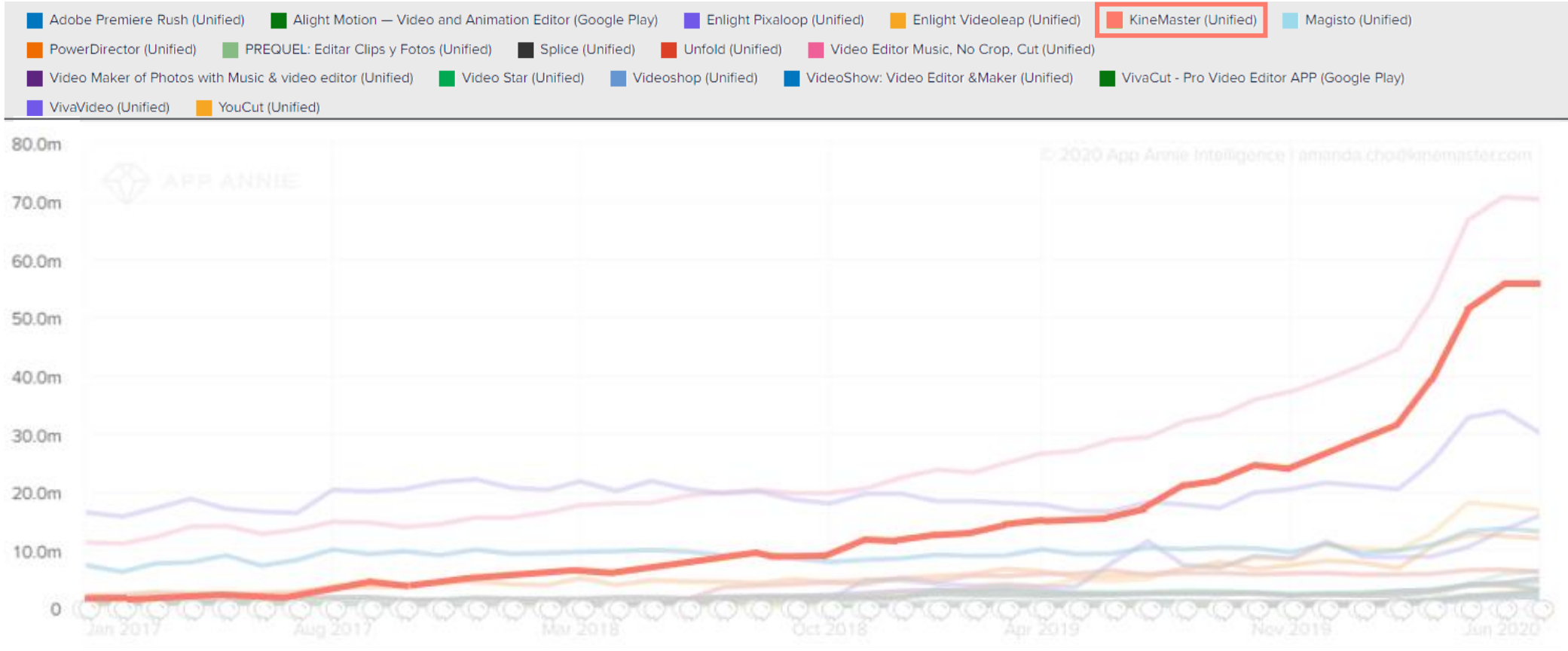
※ 해당자료는 추정 MAU이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.

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



Market Trend | 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

> Android & iOS 앱애니 추정 MAU (1Q'17 ~ 2Q'20)

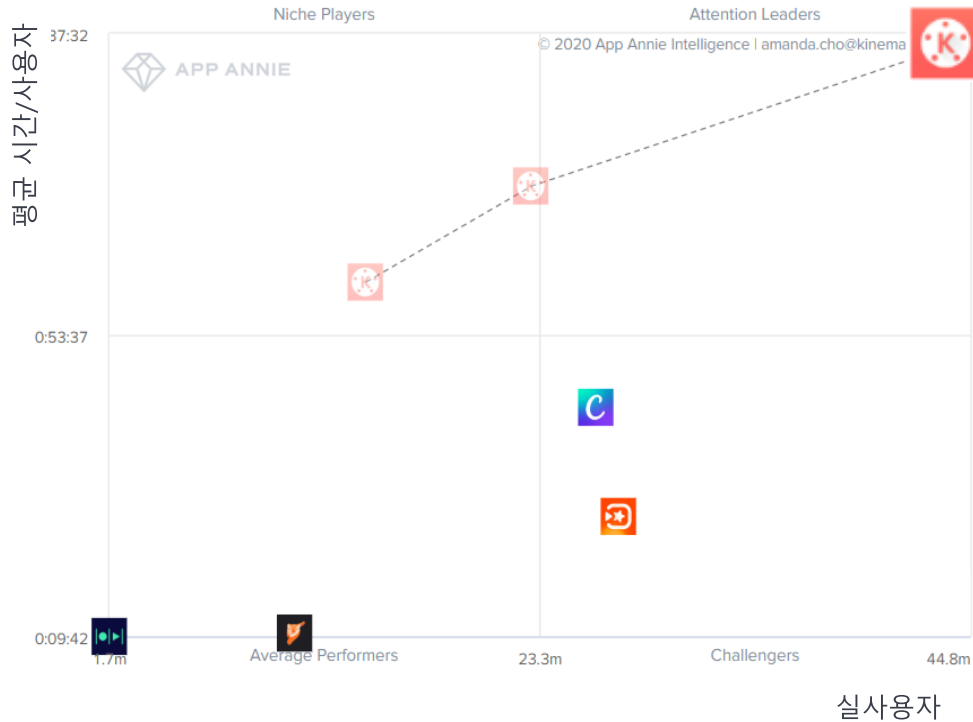


※ 해당자료는 추정 MAU이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다..



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

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



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



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



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 100% 무상증자 진행
- 20년 누적 다운로드 2억 4천, MAU 4천 7백만 돌파
- 20년 누적 다운로드 2억 9천, MAU 6천 4백만 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	4,332,188	31.98%	투자자
그 외	5,940,514	43.85%	-
총합계	13,546,373	100.00%	-



2020년도 2분기 실적발표 | KineMaster Corporation

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

www.kinemastercorp.com | www.kinemaster.com