



INVESTOR RELATIONS

2020년 4분기 | KineMaster Corporation



유의사항

본 자료는 한국채택국제회계기준에 따라 작성된 2020년 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 회계감사 과정에서 달라질 수 있습니다.

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

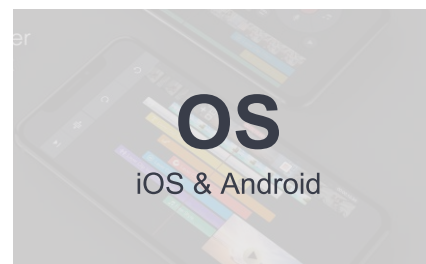
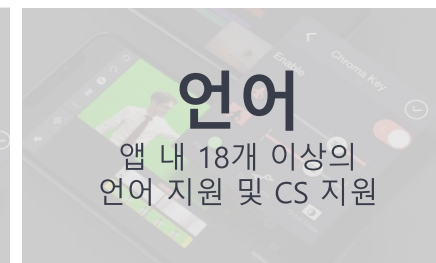


목차

01. Business KineMaster / PlayerSDK	4
02. 2020년 4분기 실적 KineMaster / PlayerSDK Performance	6
03. 2020년 4분기 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

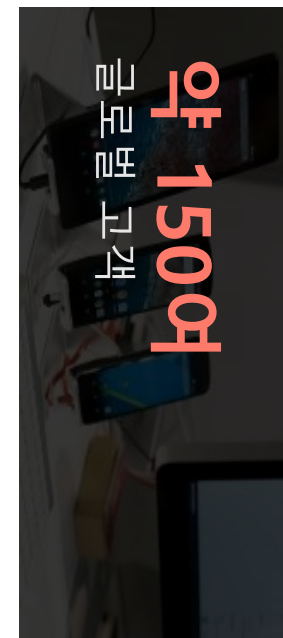
- > 직관적인 사용자 인터페이스를 기반으로 한 모바일 동영상 편집앱
- > 구독모델 기반; 구독 시 워터마크 및 광고 제거, 프리미엄 에셋 접근 권한부여
- > 에셋 스토어에서 음악, 사운드 효과, 비주얼 효과, 전환 효과, 애니메이션 스티커 및 글꼴 등의 에셋 제공
- > 멀티레이어, 크로마키, 속도 조정, 트랜지션, 자막, 리버스, 색상 필터 및 고급 오디오 편집 기능을 이용해 컴퓨터 없이 전문적인 동영상 콘텐츠 제작 가능





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



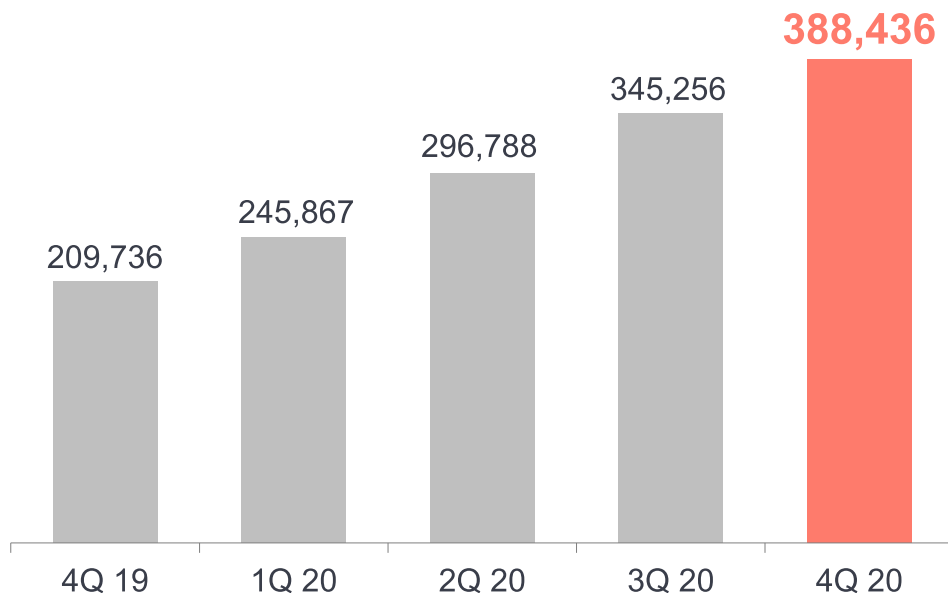


4분기 실적 | KineMaster 다운로드

> KineMaster 누적 다운로드

4분기 누적 다운로드 YoY +85% / QoQ +12%

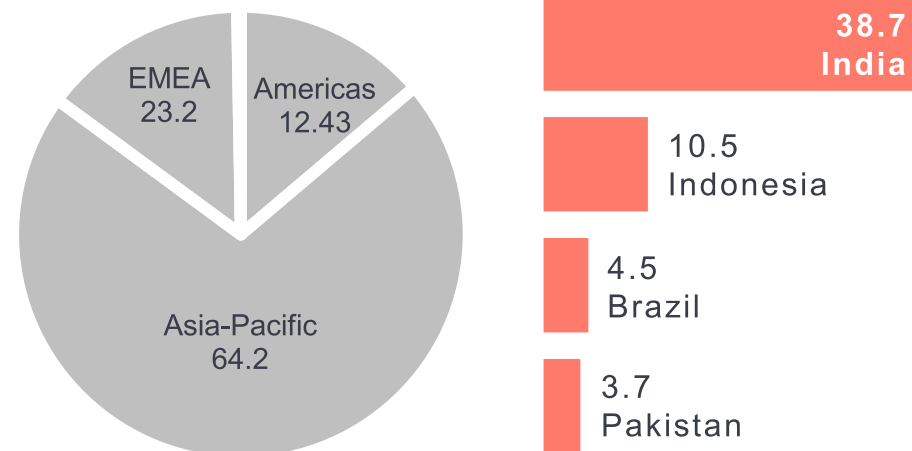
(단위:천명)



> 국가별 다운로드

Asia Pacific 63.1% 중 India, Indonesia가 % 49.3이상 차지

(단위:%)



※ 상기 수치는 4분기에 발생한 국가별 다운로드입니다.

※ 순서대로 Iraq 3.7%, Philippines 3.7%, Egypt 3.2%, United States 3.0%, Bangladesh 2.0%, China 2.0% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

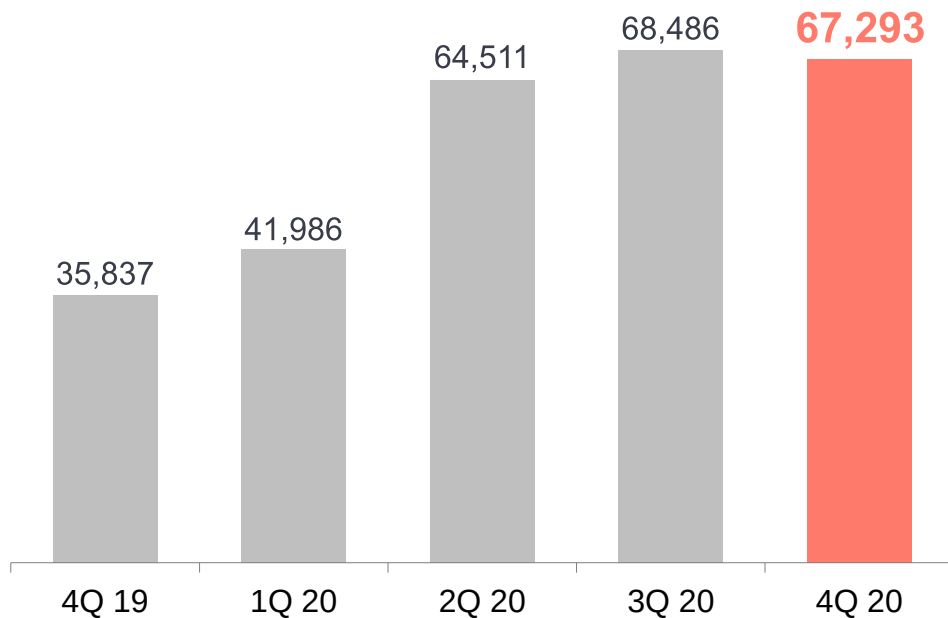


4분기 실적 | KineMaster MAU

> KineMaster 월 사용자 MAU

4분기 MAU YoY +88% / QoQ -2%

(단위:천명)

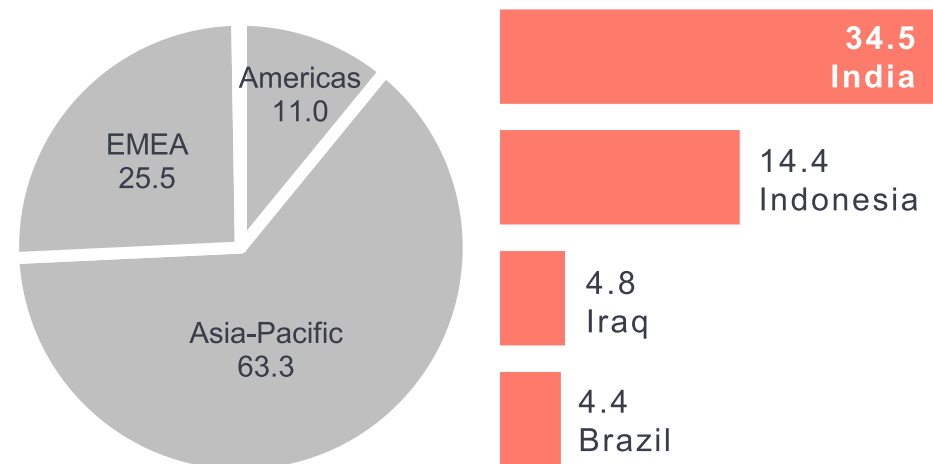


※ 상기 수치는 월별 MAU의 분기 평균값입니다.

> 국가별 MAU

Asia Pacific 63.3% 중 India, Indonesia가 48.9% 이상 차지

(단위:%)



※ Android + iOS '20년도 4분기 MAU 기준입니다.

※ 순서대로 Egypt 3.8%, Pakistan 3.5%, Philippines 3.1%, United States 2.7%, Bangladesh 1.9%, China 1.8% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.



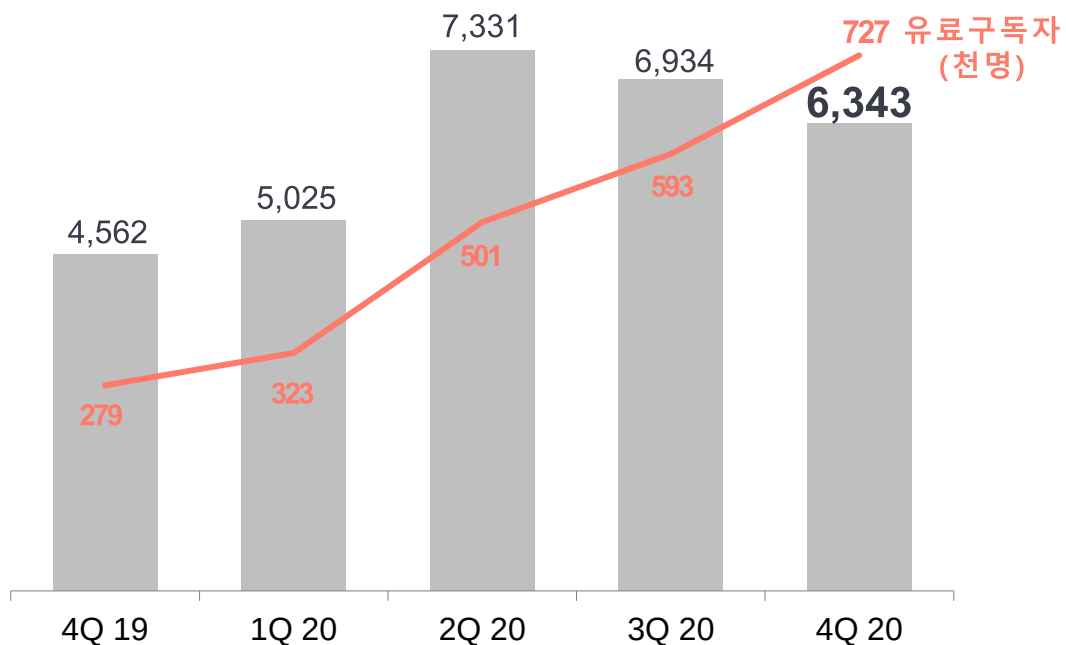
4분기 실적 | KineMaster 매출

> KineMaster 매출

4분기 매출 YoY +39% / QoQ -9%

4분기 구독자수 YoY +160% / QoQ +23%

(단위:백만원)

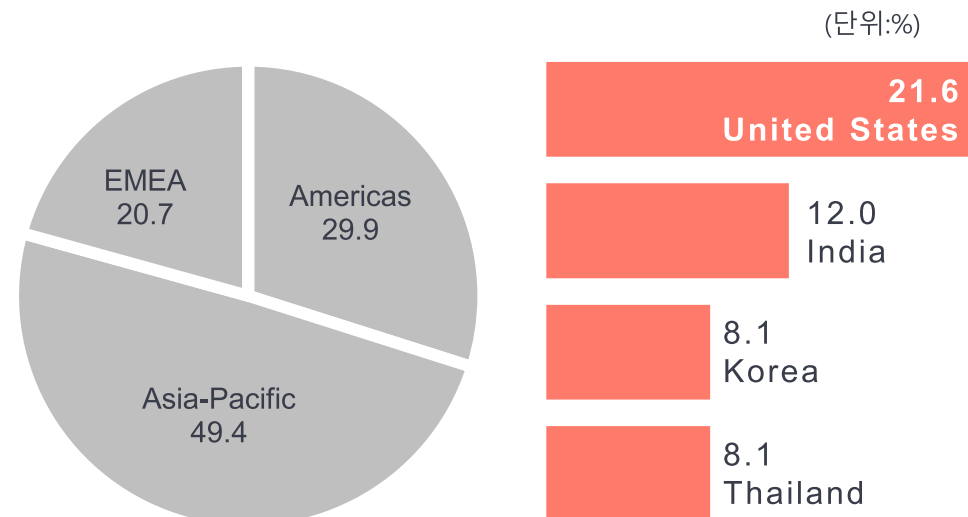


※ 총 매출에는 구독, 광고, 에셋 매출이 포함되어 있으며 구독 매출이 대부분을 차지하고 있습니다.

※ 구독자 수는 매 분기 평균 기준이며, Android의 경우 Free trial 사용자도 포함된 수치입니다.

> 국가별 매출

Americas 29.9% 중 United States가 약 21.6% 비중



※ Android + iOS '20년도 4분기에 발생된 매출 기준입니다.

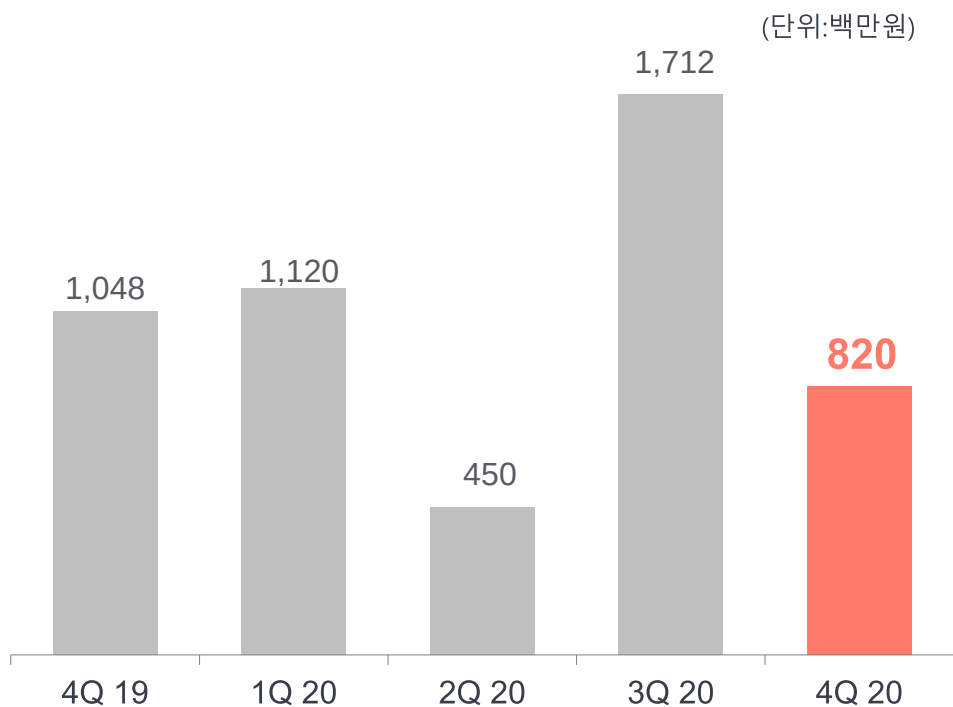
※ 순서대로 Indonesia 7.9%, Brazil 6.8%, China 5.8%, Philippines 4.3%, Saudi Arabia 3.7%, Japan 3.2% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.



4분기 실적 | PlayerSDK 매출

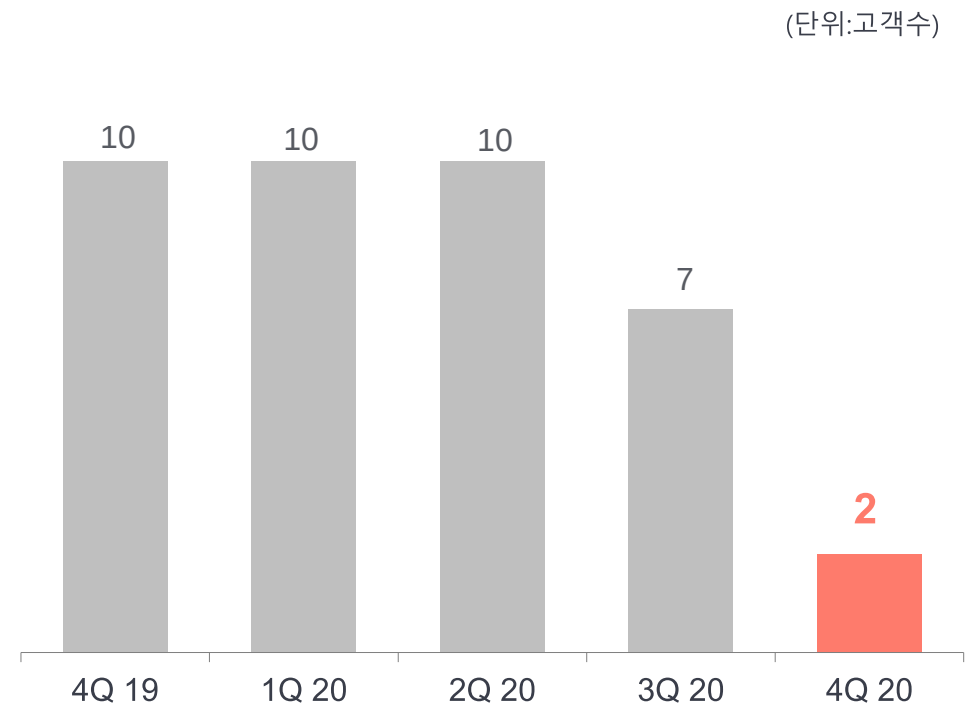
> PlayerSDK 매출

4분기 매출 YoY -22% / QoQ -52% .



> PlayerSDK 고객수

4분기 고객사 YoY -80% / QoQ -71% .





4분기 실적 | Earnings Summary

(단위: 백만원)

	4Q 19	1Q 20	2Q 20	3Q 20	4Q 20	QoQ	YoY	20 FY
전체매출	5,858	6,172	7,796	8,668	7,170	-17.29%	22.38%	29,805
KineMaster	4,562	5,025	7,331	6,934	6,343	-8.51%	39.04%	25,632
PlayerSDK	1,049	1,120	450	1,712	820	-52.10%	-21.80%	4,102
기타	247	27	15	22	6	-71.92%	-97.46%	71
영업비용	5,337	5,677	6,426	6,707	6,891	2.75%	29.13%	25,702
KineMaster 매출연동비	1,086	1,260	1,872	1,725	1,428	-17.23%	31.46%	6,285
영업이익	522	495	1,369	1,961	278	-85.80%	-46.65%	4,104
% 영업이익률	8.91%	8.02%	17.56%	22.62%	3.88%	-	-	13.77%
순이익	138	505	1,082	1,439	(568)	-	-	2,458
% 순이익률	2.35%	8.19%	13.87%	16.60%	(7.92%)	-	-	8.25%

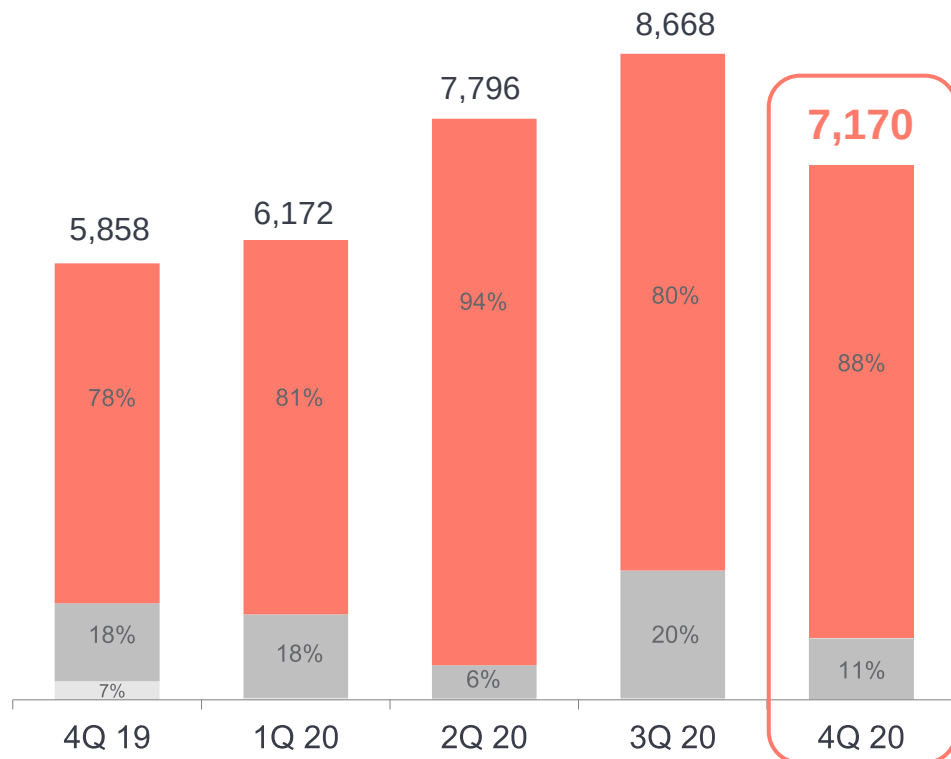


4분기 실적 | Earnings Summary

> 전체매출

- KineMaster 매출비중 88%
- SDK 매출비중 11%
- 기타 1%

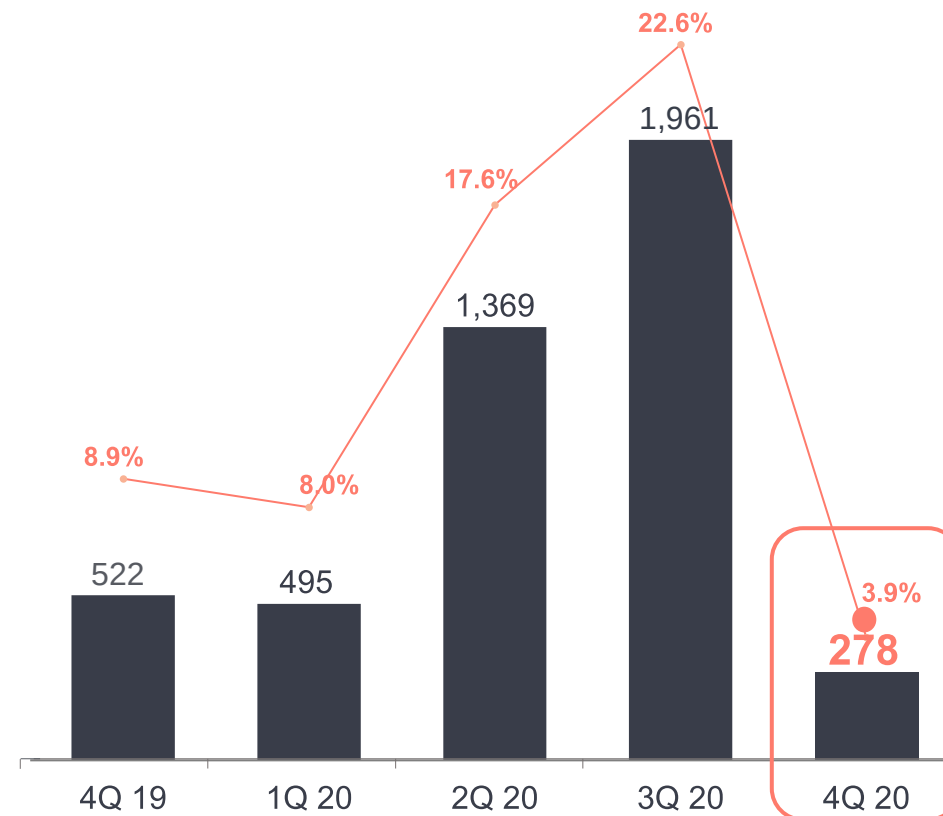
(단위:백만원)



> 영업이익

4분기 영업이익 2억 7천만원
영업이익률 3.88%

(단위:백만원)





4분기 실적 | Earnings Summary

> 사용자 만족도 향상을 위한 지속적인 기능 추가

- KineMaster 4.16 버전 릴리즈
프리미엄 에셋 리워드 광고
GIF포맷 지원
추가 비디오 레이어에 대한 스피드 컨트롤 지원
- 유료 구독자를 위한 프리미엄 에셋
BGM, 음원, 클립그래픽, 장면전환, 비디오 에셋 등 추가 다수의 에셋 업데이트
- 연말/새해 글로벌 프로모션
2020년 12월 22일~2021년 1월3일 Google Play 첫 결제 50% 할인(중국 제외)

> App Positioning과 Communication기반한 전략적 마케팅

구독자 약 160만명 YouTube Chanel 운영 : Global YouTube Influencer 및 Global Contents Partner 확대

> 2020 전략 계획

무료혜택을 줄이고 유료혜택을 높여 유료사용자(구독자) 확대에 주력할 예정
리워드 광고 도입으로 광고수익 확대 예정



4분기 실적 | Earnings Summary

(단위:백만원)

연결재무상태표	4Q 19	1Q 20	2Q 20	3Q 20	4Q 20
유동자산	12,303	13,902	15,175	16,756	14,140
비유동자산	2,045	926	958	772	2,399
자산총계	14,349	14,829	16,133	17,528	16,539
유동부채	1,277	952	1,067	1,163	1,372
비유동부채	541	750	775	730	891
부채총계	1,818	1,701	1,842	1,894	2,263
자본금	3,508	6,773	6,773	6,773	6,773
자본잉여금	4,592	1,327	1,327	1,327	1,327
기타자본구성요소	-2,428	-2,428	-2,428	-2,428	-2,428
기타포괄손익누계액	-23	73	63	70	-59
이익잉여금	6,881	7,382	8,555	9,892	8,663
자본총계	12,531	13,127	14,291	15,634	14,276
자본과 부채총계	14,349	14,829	16,133	17,528	16,539

(단위:백만원)

연결손익계산서	4Q 19	1Q 20	2Q 20	3Q 20	4Q 20	20 FY
영업수익	5,858	6,172	7,796	8,668	7,170	29,805
영업비용	5,337	5,677	6,426	6,707	6,891	25,702
영업이익	522	495	1,369	1,961	278	4,104
영업이익률 (%)	8.9	8.0	17.6	22.6	3.9	13.8
영업외수익	-43	228	79	15	-164	158
영업외비용	88	42	218	213	549	1,022
법인세차감전순이익	391	681	1,230	1,764	-435	3,240
법인세비용	253	175	148	325	133	782
당기순이익	138	505	1,082	1,439	-568	2,458
총포괄이익	-18	596	1,066	1,441	-1,358	1,746
기본주당이익(원)	21	39	83	110	-43	188



Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

Ranking (4Q 20)	App	Revenue 2Q 20	Revenue 3Q 20	Revenue 4Q 20	QoQ	YoY	% of Total	19 FY	20 FY
1	-	\$7,825,451	\$8,399,430	\$9,267,920	10.34%	141.73%	14.35%	\$4,545,134	\$29,357,343
2	-	\$7,447,090	\$6,701,400	\$7,097,383	5.91%	11.10%	10.99%	\$17,637,927	\$26,957,629
3	-	\$4,711,090	\$4,661,477	\$4,554,444	-2.30%	8.87%	7.05%	\$13,883,342	\$17,636,503
4	-	\$3,923,225	\$3,809,508	\$3,940,031	3.43%	33.20%	6.10%	\$6,589,322	\$13,784,682
5	-	\$3,712,281	\$4,204,782	\$3,569,152	-15.12%	24.71%	5.53%	\$5,695,871	\$13,411,584
6	-	\$3,930,444	\$3,181,821	\$3,538,091	11.20%	5.60%	5.48%	\$14,665,785	\$13,749,567
7	KineMaster	\$3,948,279	\$3,635,710	\$3,203,238	-11.90%	9.80%	4.96%	\$7,960,744	\$13,326,668
8	-	\$3,428,564	\$2,987,584	\$3,163,041	5.87%	0.31%	4.90%	\$10,488,110	\$12,391,623
9	-	\$3,425,629	\$3,297,008	\$3,153,770	-4.34%	-5.13%	4.88%	\$18,963,206	\$13,313,262
10	-	\$2,685,453	\$2,656,767	\$2,661,321	0.17%	-2.46%	4.12%	\$17,500,099	\$10,596,268
11	-	\$1,420,521	\$1,806,828	\$1,925,773	6.58%	37.62%	2.98%	\$3,369,539	\$5,926,574
12	-	\$1,707,510	\$1,704,306	\$1,766,950	3.68%	32.47%	2.74%	\$3,042,584	\$6,199,810
13-41	-	\$16,050,192	\$17,521,495	\$16,743,527	4.44 %	64.87 %	25.92%	\$39,828,644	\$61,638,542
Total		64,215,729	64,575,762	64,584,641	0.01%	52.74%	100.00%	164,170,307	238,290,055

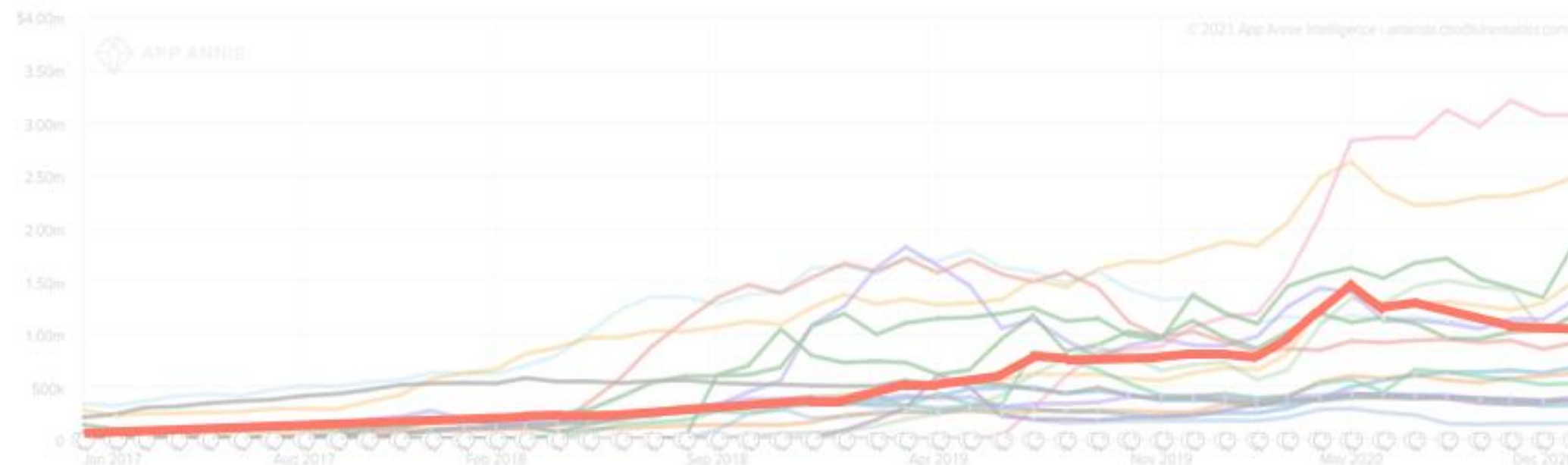
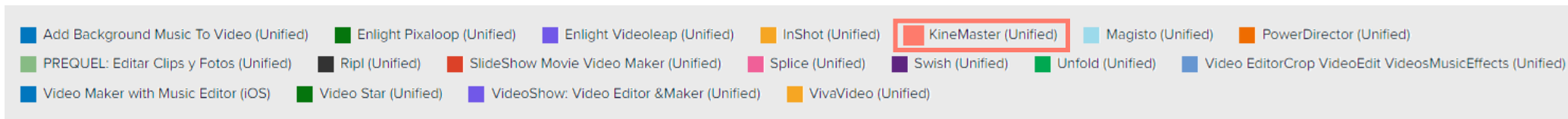
※ 해당자료는 플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 추정 매출이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.

※ 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 ~ 4Q'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 (4Q 20)	App	MAU 2Q 20	MAU 3Q 20	MAU 4Q 20	QoQ	YoY	% of Total
1	-	59,850,833	60,765,527	64,598,332	6.31%	89.73%	24.11%
2	KineMaster	45,737,114	43,988,992	49,471,565	12.46%	43.75%	18.46%
4	-	1,820,785	9,246,656	24,276,640	162.55%	-	9.06%
3	-	31,717,064	21,970,911	23,747,397	8.09%	-4.00%	8.86%
5	-	12,897,664	12,331,824	14,650,575	18.80%	94.49%	5.47%
6	-	12,778,530	10,561,629	10,820,363	2.45%	-3.18%	4.04%
7	-	9,680,118	7,921,264	9,213,727	16.32%	19.57%	3.44%
8	-	9,889,414	7,993,463	7,561,450	-5.40%	-2.75%	2.82%
10	-	2,038,796	5,238,497	7,219,529	37.82%	-	2.69%
9	-	1,466,448	5,641,361	7,099,882	25.85%	-	2.65%
11	-	5,718,767	6,198,706	5,701,200	-8.03%	654.65%	2.13%
12	-	4,963,140	4,392,454	3,771,028	-14.15%	-15.32%	1.41%
13-45	-	41,696,862	42,244,963	39,835,701	-5.70%	117.46%	14.87%
Total		240,255,535	238,496,246	267,967,390	12.36%	83.00%	100.00%

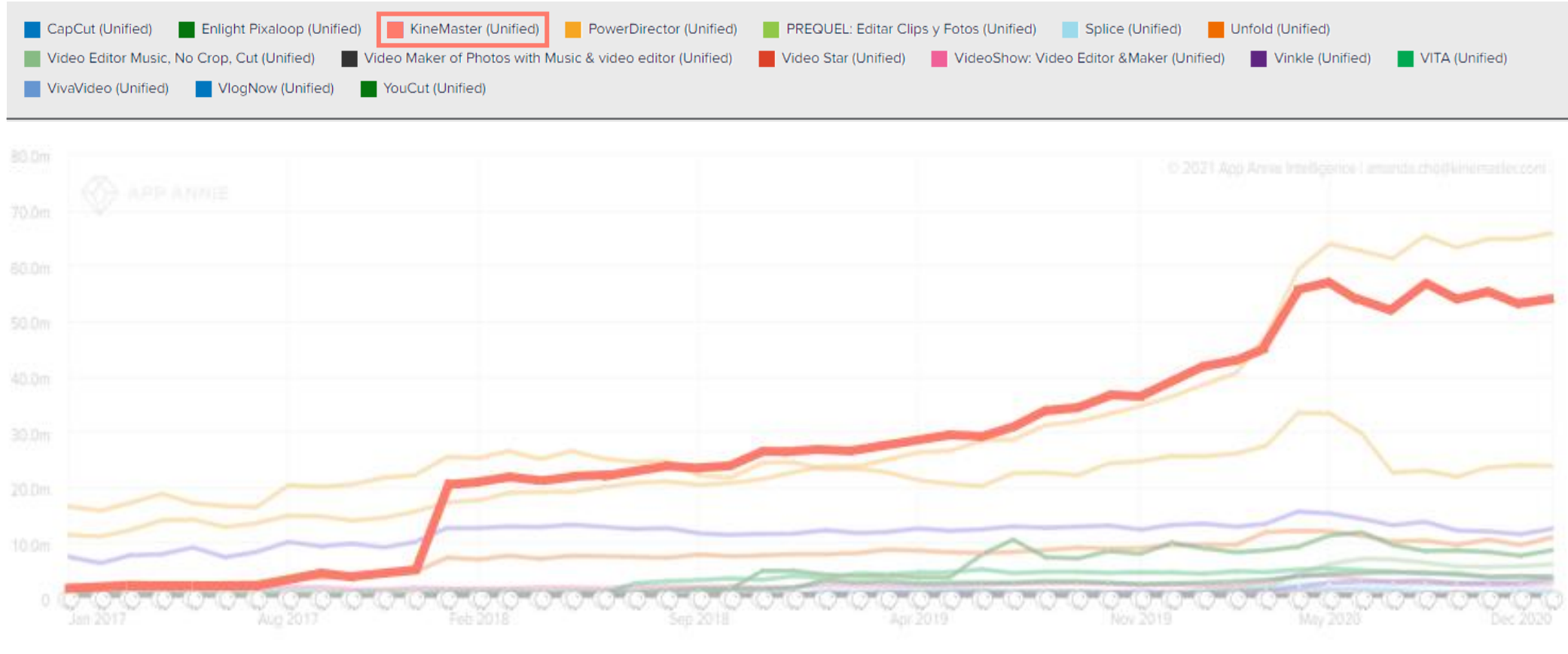
※ 해당자료는 추정 MAU이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 앱애니에서 제공된 추정 DATA로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.

※ 해당 랭크는 비디오 및 사진 편집앱 시장 중 사진 대한 앱은 제외되었으며, 비디오 편집앱 시장만 포함되었으며, 중국 Android가 제외된 DATA로 회사에서 재 가공된 자료입니다.

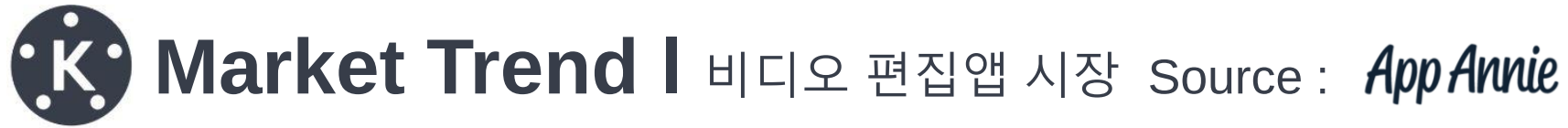


Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : App Annie

> Android & iOS 앱애니 추정 MAU (1Q'17 ~ 4Q'20)



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



> Android & iOS 앱애니 고객관심도 (1Q'20 ~ 4Q'20)



> Android & iOS 앱애니 성장단계 (1Q'20 ~ 4Q'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
- 20년 누적 다운로드 3억 8천, MAU 6천 8백만 돌파

연결법인



※ ()는 중요한 프리랜서 및 외주인력을 포함한 총 운영인력 기준임

키네마스터 주주구성

임일택	1,574,407	11.62%	Cofounder · 대표이사
정재원	1,076,286	7.95%	Cofounder · 등기임원
자사주	487,515	3.60%	-
솔본등	4,543,251	33.54%	투자자
그 외	5,864,848	43.29%	-
총합계	13,546,373	100.00%	-



2020년도 4분기 실적발표 | KineMaster Corporation

Business Planning Team | **ir@kinemaster.com** / **woojin.rho@kinemaster.com**

www.kinemastercorp.com | www.kinemaster.com