INVESTOR RELATIONS

2022년 1분기 I KineMaster Corporation

ⓒ KineMaster Corporation

Letter to shareholders

주주 여러분,
안녕하십니까? 대표이사 임일택입니다.

회사의 발전 방향과 내용에 대해 궁금해하시는 주주분들이 많아서 이번에는 주주서한을 작성하였습니다. 앞으로는 분기 보고서에 주주서한을 포함시키려고 합니다.

올해는 키네마스터(주)가 플랫폼 회사로 변신하는 해입니다. 2002년 창업 이래로 비디오 기술의 한 우물을 파 왔습니다. 창업 초기에는 지금 스마트폰 화면의 ¼ 정도 되는 작은 화면을 가진 당시의 삼성전자 등의 핸드폰에 비디오 재생 기술을 제공하였습니다. 이후에 CNN 등 세계 여러 방송국들의 비디오 서비스 앱에 비디오 재생 기술을 제공하였습니다. 그리고 2013년에 KineMaster 앱을 출시한 이후로 작년까지는 스마트폰용 편집 앱을 개발하는 회사로 발전하였습니다. 그러다가 이제 올해부터는 '비디오 서비스 회사'로 변신합니다. 특히 수많은 참여자들이 들어와서 활동하고 즐기는 '플랫폼' 회사로 변신합니다.

키네마스터가 어떤 플랫폼을 만들어야 하는가에 대해서 우리는 많은 고려를 하였습니다. 우리가 비디오 처리 기술에 있어서는 원천기술을 가지고 있지만 그것을 이용하여 만드는 플랫폼은 그 선택지가 다양하기 때문입니다. 특히 이미 대세가 된 Youtube나 Tiktok과는 전혀 다르면서도 향후 비디오 서비스의 중요한 한 축을 담당하는 플랫폼을 만들고자 했습니다.

이를 위해 우리가 세심하게 관찰한 것은, 사람들이 비디오를 대하는 행동이 다음의 세 단계를 거쳐서 진화해 왔다는 것입니다. 첫째 비디오를 수동적으로 보는 단계, 둘째 스스로 비디오를 찍는 단계, 셋째 그것을 편집하여 Youtube나 Tiktok에 공유하는 단계. 이 모든 단계는 전문가들이 하던 활동이 '대중들'이 하도록 바뀐 것입니다. 즉, TV에 의한 비디오 시청의 대중화, 스마트폰에 의한 비디오 촬영의 대중화, 인터넷에 의한 비디오 공유의 대중화입니다.

이런 비디오 서비스 대중화의 과정은 이제 마치 진화가 거의 끝난 것처럼 보입니다. 이제 Youtube나 Tiktok을 이길 수 있는 서비스는 더 이상 나오지 않을 것처럼 생각됩니다. 비디오의 진화와 대중화는 이런 세계적인 서비스들과 더불어 끝났다는 느낌을 줍니다.

하지만 아닙니다. 비디오의 진화와 대중화에는 아직도 마지막 한 단계가 남아 있습니다. 그것은 바로 '편집'의 대중화입니다. 과거에 전문가들만 하던 편집 활동을 대중들이 하는 시대가 오고 있는 것입니다.

편집의 대중화는 단순히 사람들이 모두 편집을 잘하게 되는 방식으로 오는 것이 아닙니다. 그것보다 더 효과적인 방식이 있습니다. 그것은 대중들이 '재편집이 가능한 파일'을 서로 공유하는 방식으로 옵니다. 마치 위키피디아(Wikipedia.org) 인터넷 백과사전이 누구나 재편집이 가능하게 함으로써 단기간에 그 유명한 영국의 브리태니카(Britanica) 백과사전을 이겼던 것처럼 말입니다.

ⓒ KineMaster Corporation

Letter to shareholders

키네마스터는 이러한 재편집이 가능한 파일을 '프로젝트 파일(project file)'이라 정의하고, 줄여서 프로젝트라고 부릅니다. 이것은 단순한 비디오 파일이 아닙니다. 그 속에는 비디오 파일도 있고, 음악 파일도 있고, 사진이나 각종 특수 효과를 구현하는 정보도 있습니다. 프로젝트는 편집을 위한 모든 정보가 들어있기 때문에 언제든지 재편집이 가능합니다. 수정이나 교체도 쉽습니다. 예를 들어 화면에 겹쳐진 글자를 다른 글자로 바꾸어도 화면이 깨끗하게 유지됩니다. 한 마디로 프로젝트는 비디오를 위한 가장 많은 정보가 담긴 파일입니다.

키네마스터는 이런 프로젝트를 공유하는 플랫폼을 올해 안으로 구현하게 됩니다. 세계 최초로 이것을 구현하는 것입니다. 이것을 구현하면 앞으로 사람들은 비디오를 만들 때에 무에서 유를 창조하듯이 할 필요가 없습니다. 프로젝트 리스트를 구경하면서 (비디오를 재생해 보면서) 자기 마음에 드는 것을 선택한 다음 그것을 내려받아서 약간만 수정하면 되는 것입니다.

구체적으로는 올해 4월 말에 키네마스터 앱 6.0이 나오면서 이 모든 변화가 시작됩니다. 그때가 되면 사용자가 내려받을 프로젝트는 수천 개가 될 것입니다. 올해 말까지는 수만 개가 되고, 내년 말까지는 수십만 개가 될 것입니다. 또한 올해 중 적절한 시점에 일반 사용자도 자기가 만든 프로젝트를 이 플랫폼에 올릴 수 있게 될 것입니다. 그리하여 그들이 이른바 'KineMaster Creator'의 지위를 획득하여 경제적 보상을 얻게 할 것입니다.

주주 여러분, 그동안 키네마스터의 끊임없는 변신에 주목해 주시기 바랍니다. 이제 키네마스터의 변신의 절정이 눈앞에 왔습니다. 올해의 변신은 키테마스터의 정체성을 영원히 바꾸어 놓을 것입니다. 그리고 향후 수십 년 동안 이 방향으로 계속 발전할 것입니다. 사람들에게 필요한 프로젝트의 종류와 개수는 무궁무진하기 때문입니다. 세월이 가면 수백만, 수천만 개의 프로젝트가 쌓이고 세계적으로 공유되는 플랫폼으로 발전할 것입니다. 이것은 필연적입니다.

이런 시대의 변화에 공감하신다면 키네마스터의 주주로 오랫동안 남아 주시기를 부탁드립니다. 그래서 함께 세상을 변화시키고 또 함께 세상에 기여하였으면 합니다. 그 과정에서 좋은 투자의 과실도 누리는 것이고요.

그럼, 2사분기 IR report에서 좀 더 발전된 모습으로 주주 여러분을 뵙도록 하겠습니다.

감사합니다.

임 일 택 Lim

키네마스터㈜ 대표이사

ⓒ KineMaster Corporation

유의사항

본 자료는 한국채택국제회계기준에 따라 작성되었으며, 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.

ⓒ KineMaster Corporation

목차

01. Business | KineMaster 6

02. 2022 Q1 실적 | KineMaster Performance 8

03. Business | PlayerSDK 13

04. 2022 Q1 실적 | PlayerSDK Performance 14

05. Earnings | Summary 15

06. Market Trend | 동영상 편집앱 시장 20

07. Appendix | 주요 연혁 및 지배구조 25

ⓒ KineMaster Corporation

Business I KineMaster; 1.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 사용가능
> 에셋 스토어에서 음악, 비주얼 효과, 전환 효과, 애니메이션 스티커 및 글꼴 등 저작권 문제없는 에셋 제공
> 멀티레이어, 크로마키, 속도 조정, 트랜지션, 자막, 리버스, 색상 필터 및 고급 오디오 편집 기능을 이용해 컴퓨터 없이 전문적인 동영상 콘텐츠 제작 가능

구독/광고
월$3.99/연$22.99원
무료사용자 광고 삽입

언어
앱 내 18개 이상의
언어 지원 및 CS 지원

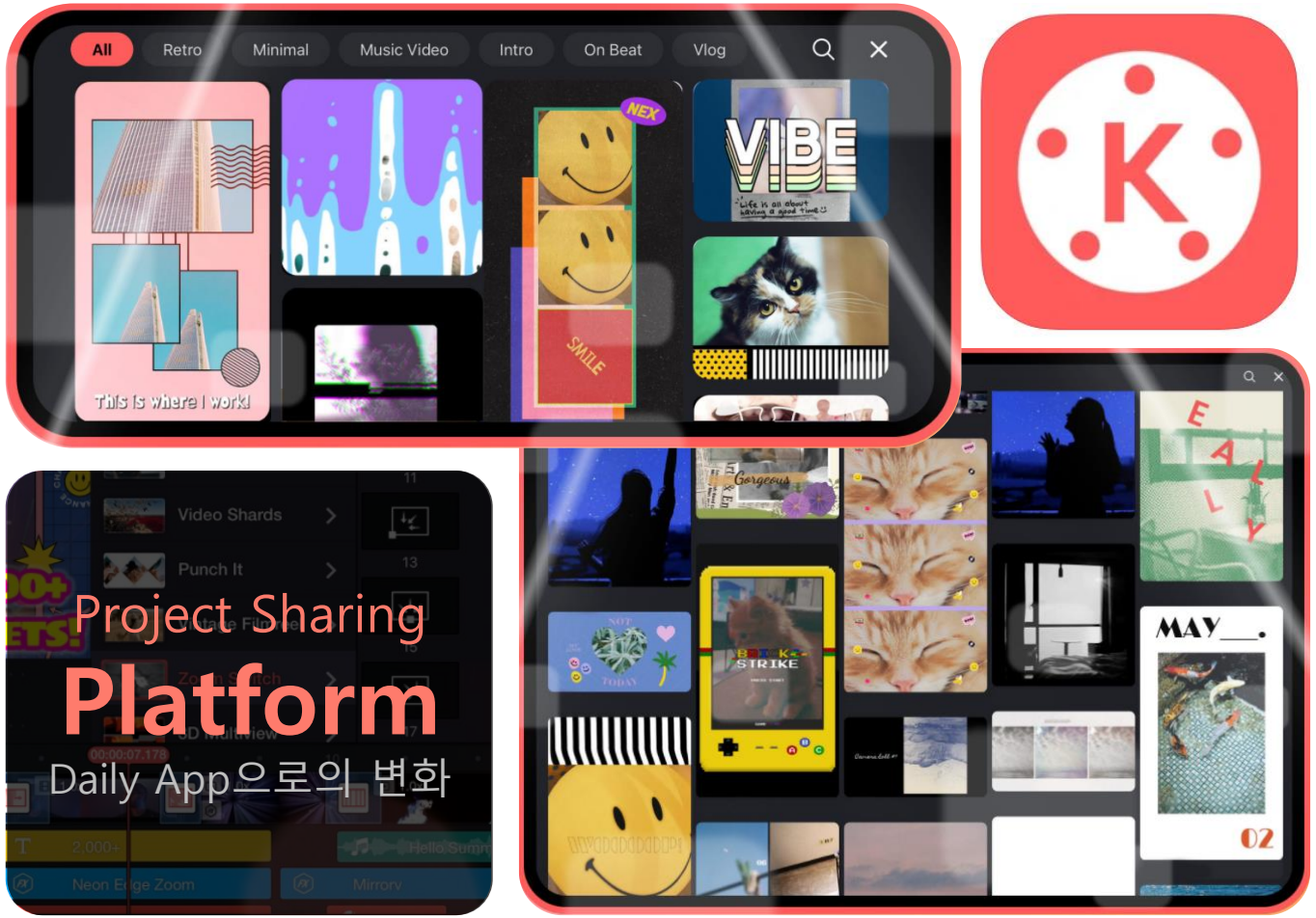
OS
iOS & Android

국가
전세계 155개 이상의
국가에 글로벌 서비스

※ 구독 가격의 경우 6.0버전(2022년 5월 1일 출시)부터 월 $3.99/연 $33.99로 변경되었습니다.

ⓒ KineMaster Corporation

Business I KineMaster; 2.모두 즐기는 프로젝트 공유 플랫폼



> 재편집이 가능한 프로젝트 파일(.kine)을 서로 공유하고 앱 내에서 업로드 할 수 있는 포털 기능을 구현하여 프로젝트 공유 플랫폼으로의 변화를 도모

> 현재 약 1천 2백여개 이상의 프로젝트를 출시했으며 앞으로도 유용한(Useful)한 영상을 제작할 수 있는 프로젝트들을 국가별 트렌드에 맞춰 지속적으로 확대 제공할 예정

> '프로젝트 내보내기'로 내가 편집한 영상의 프로젝트를 저장, 공유하고 타 디바이스에서 불러와 재편집이 가능

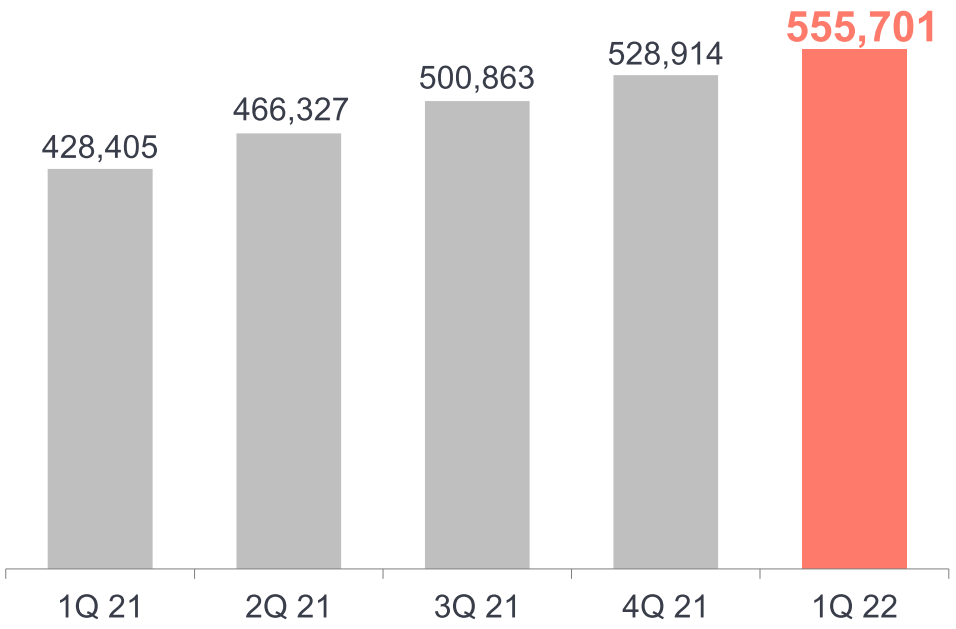
ⓒ KineMaster Corporation

1분기 실적 I KineMaster 다운로드

> KineMaster 누적 다운로드

1분기 누적 다운로드 YoY +30% / QoQ +5%

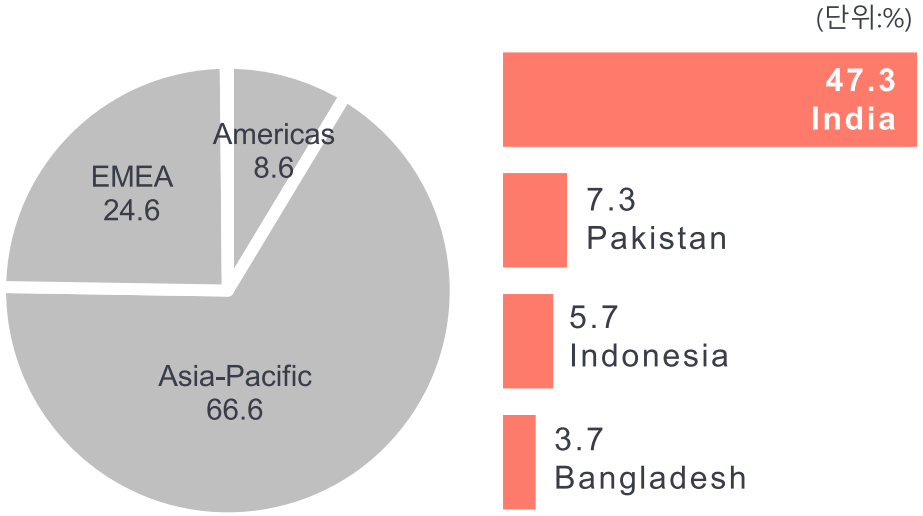
(단위:천명)



> 국가별 다운로드

Asia Pacific 66.6% 중 Indonesia가 47.3% 이상 차지

(단위:%)



※ 상기 수치는 '22년 1분기에 발생한 국가별 다운로드 입니다.

※ 순서대로 Iraq 2.9%, Brazil 2.9%, Egypt 2.6%, United States 2.5%, Philippines 2.1%, Thailand 1.2% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

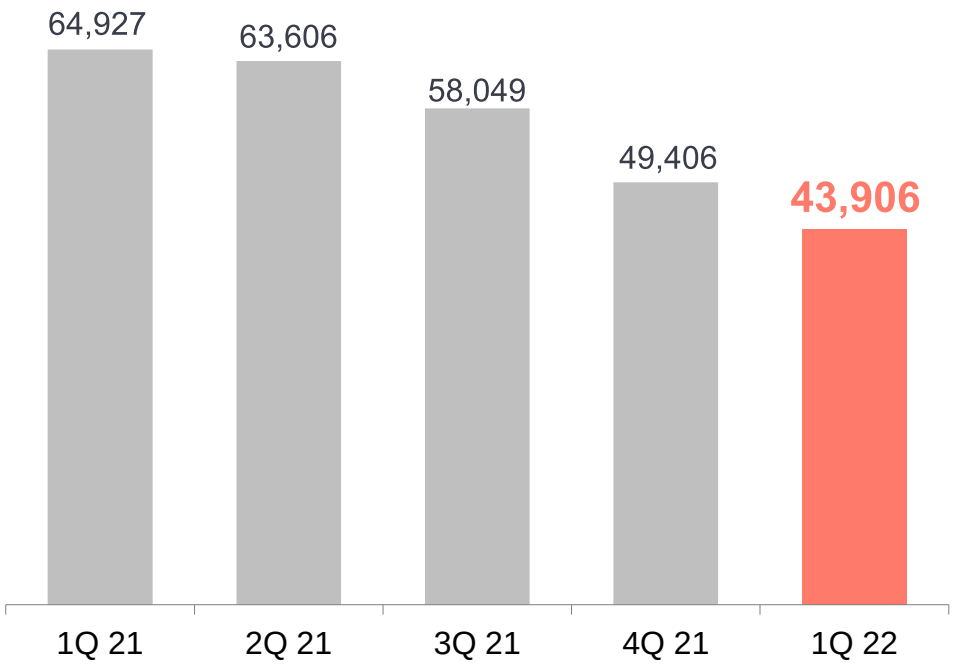
ⓒ KineMaster Corporation

1분기 실적 I KineMaster MAU

> KineMaster 월 사용자 MAU

1분기 MAU YoY -32% / QoQ -11%

(단위:천명)

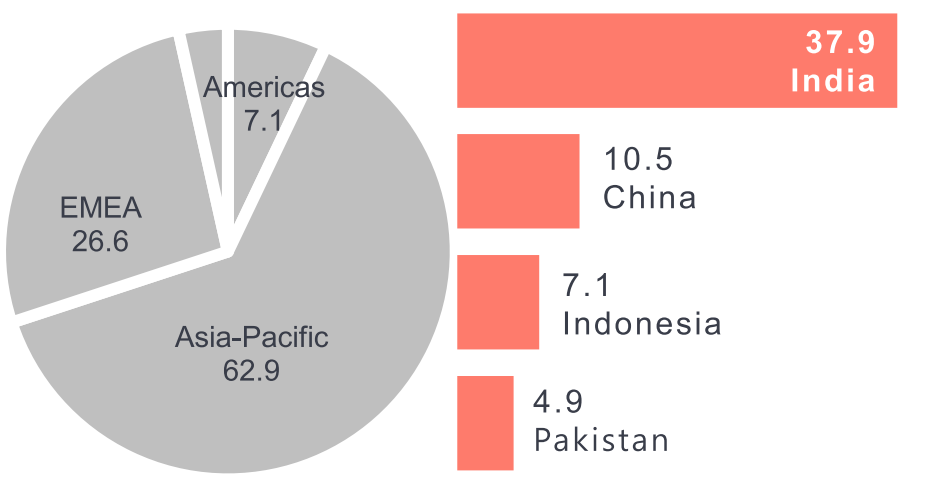


※ 상기 수치는 MAU의 분기 평균값 입니다.

> 국가별 MAU

Asia Pacific 62.9% 중 India가 37.9% 이상 차지

(단위:%)



※ Android + iOS '22년도 1분기 MAU 기준입니다.

※ 순서대로 Iraq 3.6, Egypt 3.1%, Bangladesh 2.4%, Brazil 2.3%, Philippines 2.1%, United States 2.0% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

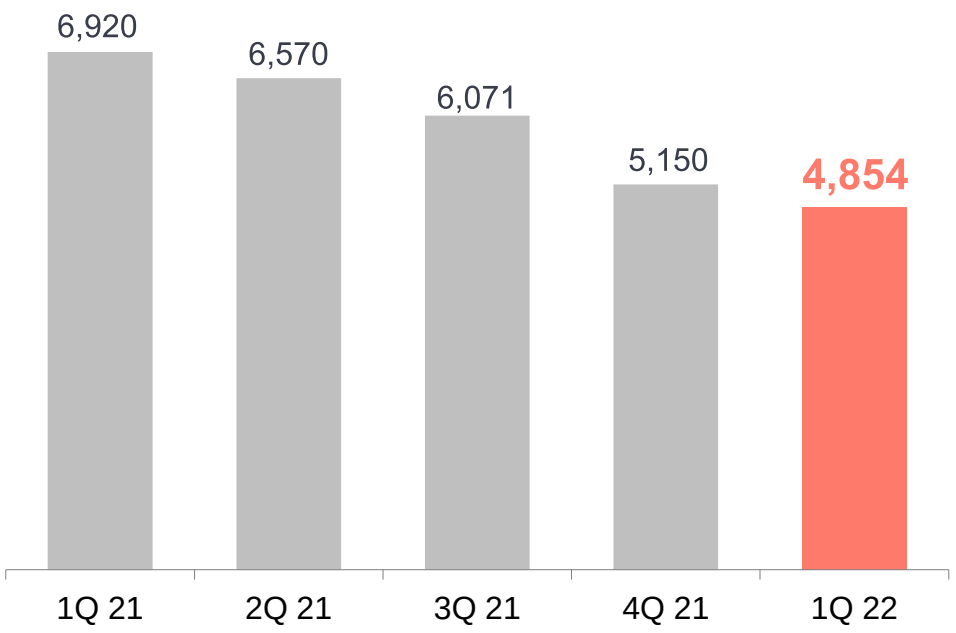
ⓒ KineMaster Corporation

1분기 실적 I KineMaster DAU

> KineMaster 일 사용자 DAU

1분기 MAU YoY -30% / QoQ -6%

(단위:천명)

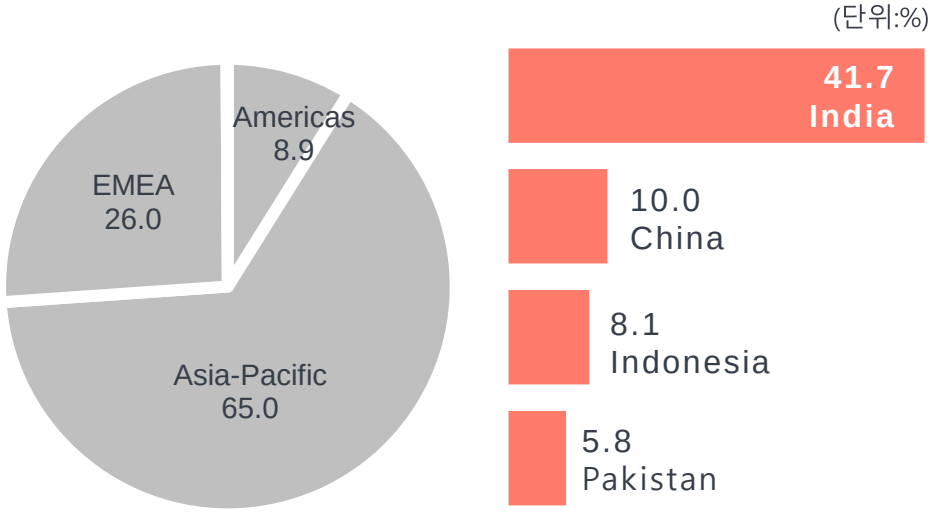


※ 상기 수치는 DAU의 분기 평균값 입니다.

> 국가별 DAU

Asia Pacific 65.0% 중 India가 41.7% 이상 차지

(단위:%)



※ Android + iOS '22년도 1분기 DAU 기준입니다.

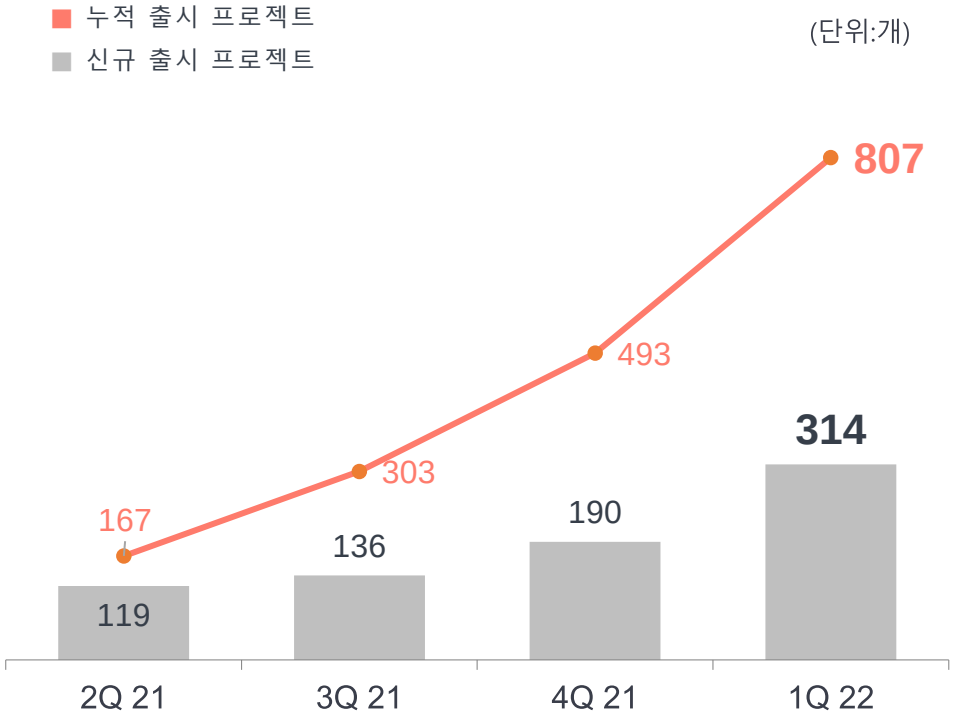
※ 순서대로 Iraq 3.8%, Egypt 3.3%, Bangladesh 2.1%, United State 2.1%, Brazil 2.0%, Philippines 1.7% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

ⓒ KineMaster Corporation

1분기 실적 I KineMaster 프로젝트

> 신규 프로젝트 출시 현황

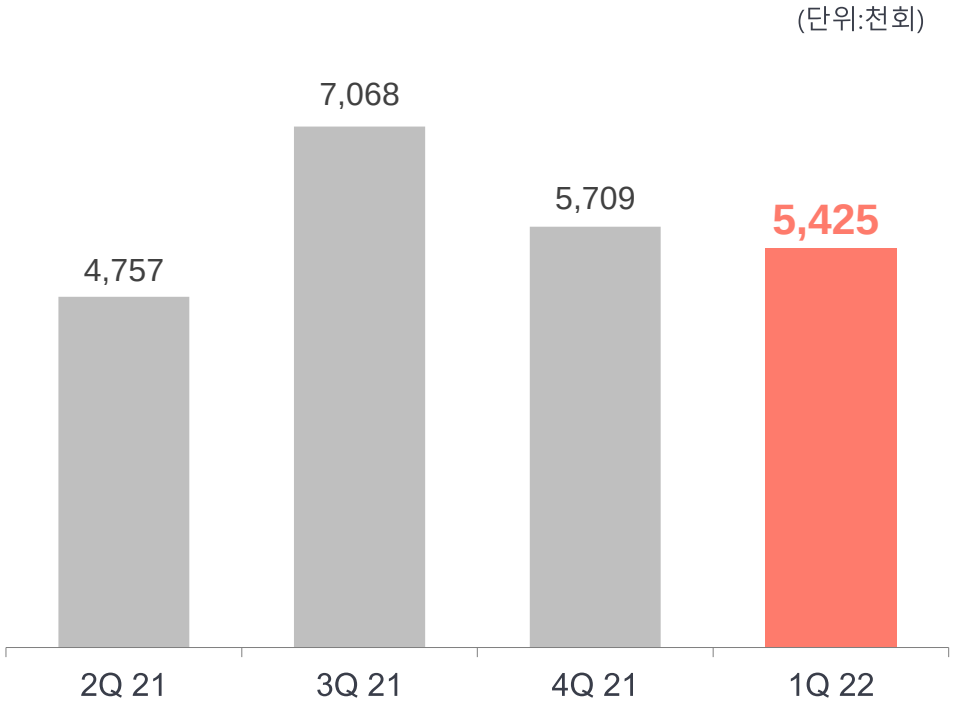
1분기 신규 프로젝트 수 314개, QoQ +65%



※ 상기 수치는 분기별 출시된 프로젝트의 수 입니다.

> 프로젝트 다운로드

1분기 프로젝트 다운로드 수 QoQ -5% .



※ 상기 수치는 사용자들의 분기별 프로젝트 다운로드 횟수 입니다.

ⓒ KineMaster Corporation

1분기 실적 I KineMaster 매출

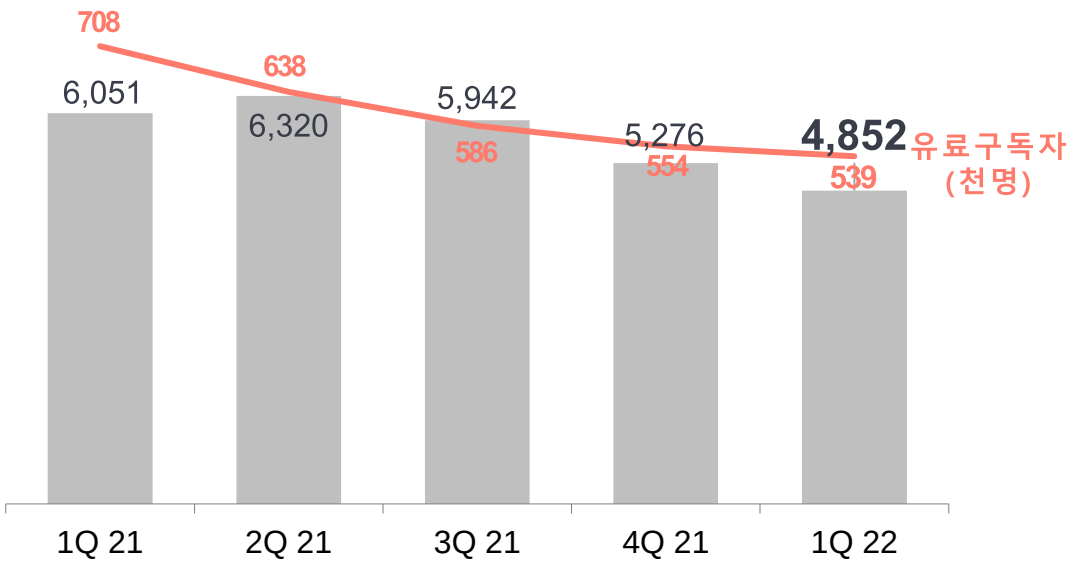
> KineMaster 매출

1분기 매출 YoY -20% / QoQ -8%

1분기 구독자수 YoY -24% / QoQ -3%

.

(단위:백만원)



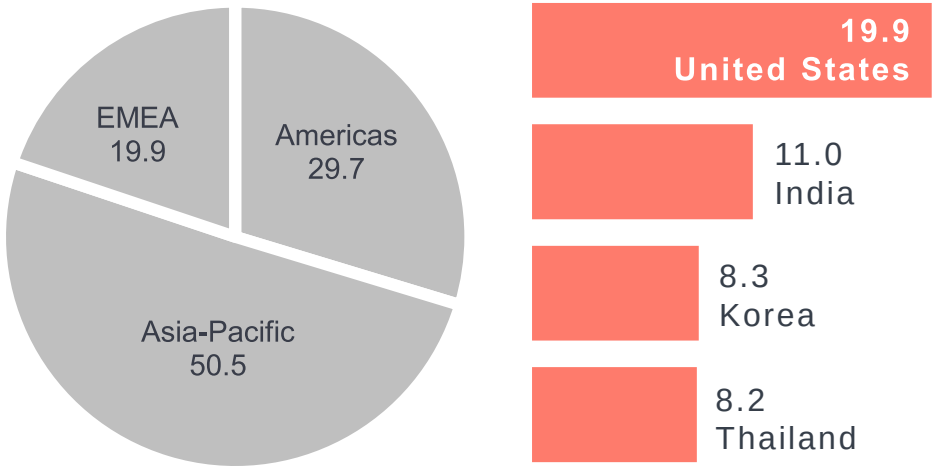
※ 총 매출에는 구독과 광고 매출이 포함되어 있습니다.

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

> 국가별 매출

Americas 28.6%중 United States가 약 19.9% 비중

(단위:%)



※ Android + iOS '22년도 1분기에 발생된 매출 기준입니다.

※ 순서대로 Indonesia 7.0%, Brazil 5.0%, Philippines 3.3%, China 3.2%, United Kingdom 3.2%, Saudi Arabia 3.0% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

ⓒ KineMaster Corporation

Business I 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

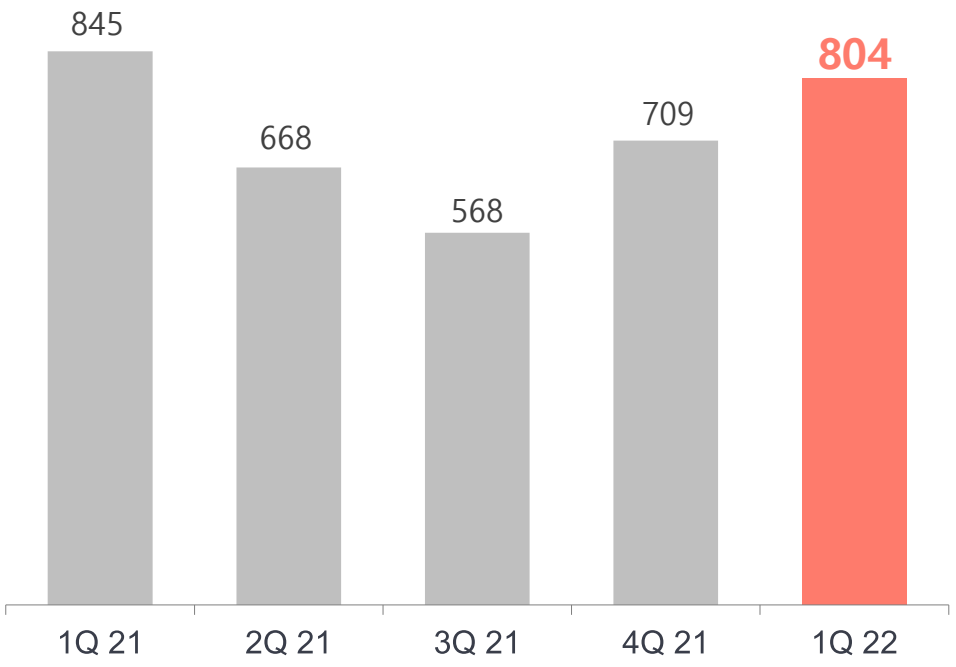
ⓒ KineMaster Corporation

1분기 실적 I PlayerSDK 매출

> PlayerSDK 매출

1분기 매출 YoY -5% / QoQ +13% .

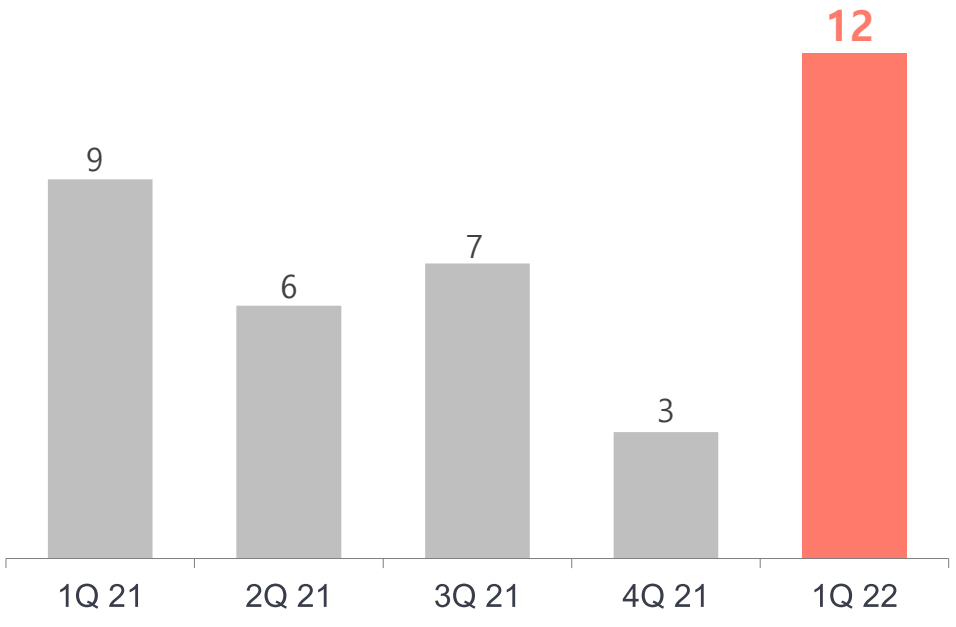
(단위:백만원)



> PlayerSDK 고객수

1분기 고객사 YoY +300% / QoQ +33% .

(단위:고객수)



ⓒ KineMaster Corporation

Earnings I Summary

(단위: 백만원)

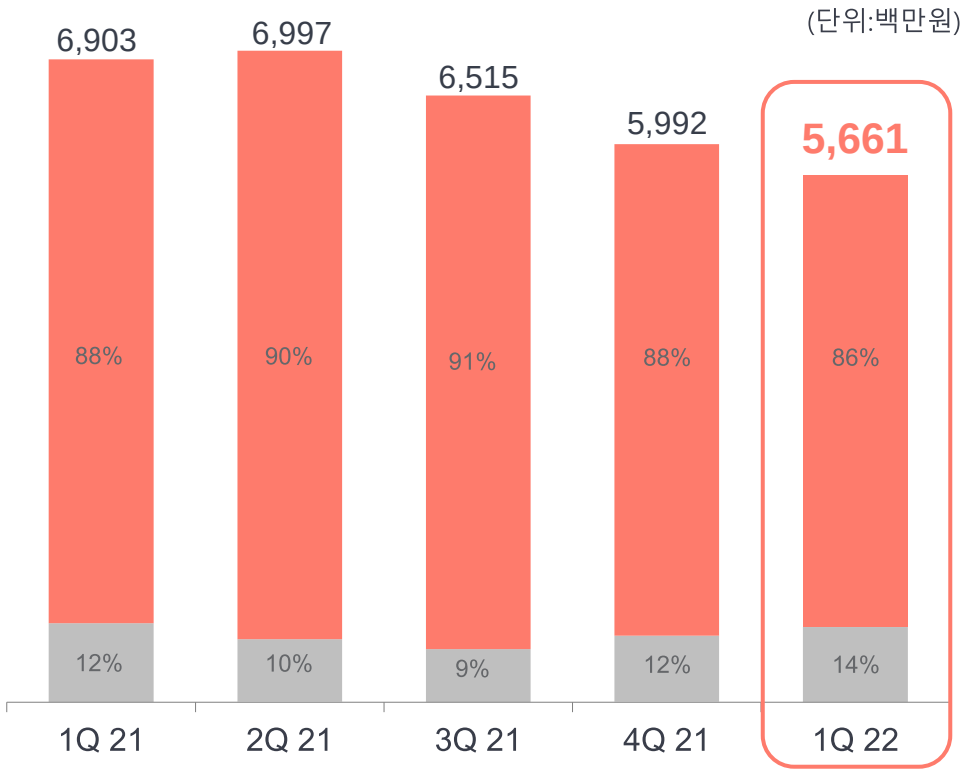
	1Q 21	2Q 21	3Q 21	4Q 21	FY2021	1Q 22	QoQ	YoY
전체매출	6,903	6,997	6,515	5,992	26,406	5,661	-5.51%	-17.99%
KineMaster	**6,051**	**6,320**	**5,942**	**5,276**	**23,589**	**4,852**	**-8.03%**	**-19.82%**
PlayerSDK	845	668	568	709	2,790	804	13.38%	-4.90%
기타	6	9	5	7	27	5	-24.31%	-16.63%
영업비용	6,544	7,622	6,941	7,003	28,109	7,753	10.71%	18.48%
KineMaster 매출연동비	1,358	1,367	1,189	1,121	5,035	869	-22.49	-36.01%
영업이익	359	(626)	(425)	(1,011)	(1,703)	(2,092)	-	-
% 영업이익률	5.20%	(8.94%)	(6.53%)	(16.87%)	(6.45%)	(36.94%)	-	-
순이익	537	(715)	(36)	(1,067)	(1,280)	(1,974)	-	-
% 순이익률	7.79%	(10.22%)	(0.56%)	(17.80%)	(-4.85%)	(34.86%)	-	-

ⓒ KineMaster Corporation

Earnings I Summary

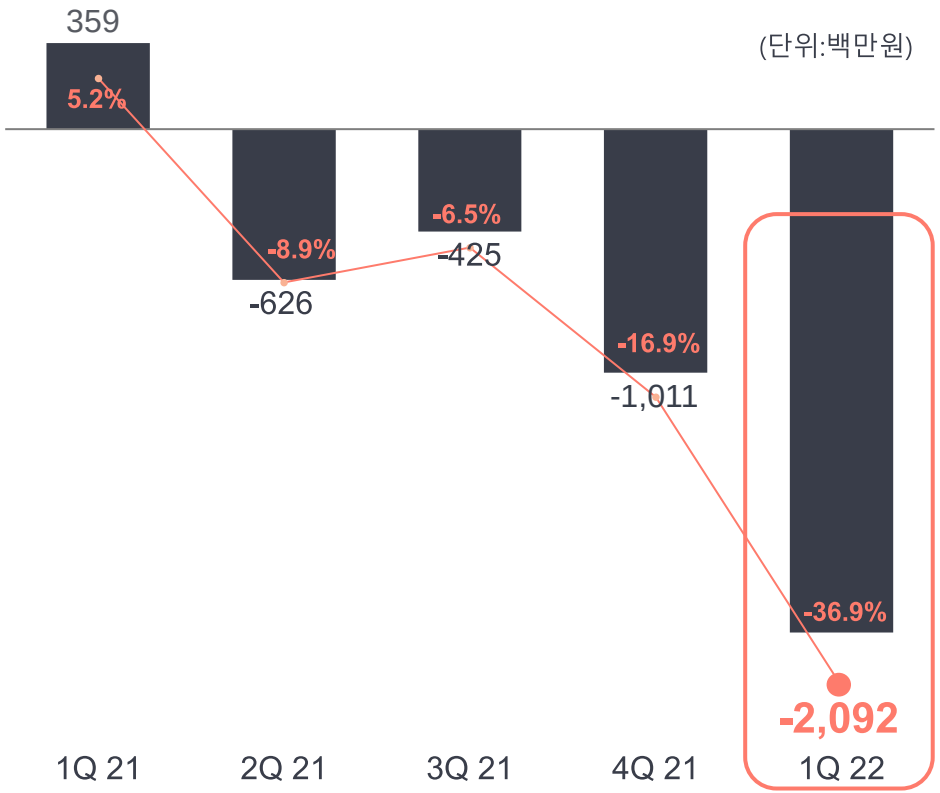
> 전체매출

- KineMaster 매출비중 86%
- SDK 매출비중 14%



> 영업이익

1분기 영업이익 및 영업이익률: -2,092백만원, -36.9%



ⓒ KineMaster Corporation

Earnings I Summary

> 1분기 실적 주요내용

- **매출**
  - KineMaster앱 4,852백만원 (YoY -20%, QoQ -8%)
  - NexPlayer SDK 804백만원 (YoY -5%, QoQ 13%)
  - 기타 5백만원 (YoY -17%, QoQ -24%)
- **영업비용**
  - **앱스토어 커미션** : 구글플레이 스토어 수수료 인하 및 매출감소
    QoQ -23% [21년 4분기 1,121백만원 -> 22년 1분기 869백만원]
  - **신규 프로젝트 투자비용**의 증가
    QoQ 516% [21년 4분기 45백만원 -> 22년 1분기 276백만원]
  - **전환우선주 평가비용**의 반영
    22년 1분기 142백만원 (22년 연말까지 총 601백만원 반영예정)
  - **스톡옵션 지급에 따른 주식보상비용**의 반영
    22년 1분기 12백만원 (22년 연말까지 총 566백만원 반영예정)
  - **인건비상승 비용반영 및 신규인력 채용**
    QoQ 7% [21년 4분기 151명 -> 22년 1분기 161명] *연결기준 정규직 및 계약직 인원 대상
- **투자재원의 확보**
  - 전환우선주 발행 (2022년 1월 5일)
    발행총액 8,499백만원

ⓒ KineMaster Corporation

Earnings I Summary

> KineMaster 앱 업데이트 및 프로모션

- **KineMaster 6.0 버전 릴리즈 예정(5월 1일)**
  - **사용자 계정가입 지원**
  - **프로젝트 중심의 4가지 탭 구성으로 UI/UX 업데이트**

    ① 다양한 프로젝트들을 둘러보고 다운로드 할 수 있는 'Mix'

    ② 원하는 테마와 카테고리의 프로젝트를 검색할 수 있는 '검색'

    ③ 프로젝트를 관리하거나 새로운 프로젝트 및 영상을 편집할 수 있는 '만들기'

    ④ 마음에 드는 프로젝트를 저장하고 계정 정보를 관리하는 '나'
  - **가격정책의 변경:** 연간 구독가격이 $22.99 -> $33.99로 변경됨
  - **신규 프로젝트의 출시:** 유튜브, 틱톡, 인스타그램 크리에이터는 물론 저널리스트, 교사, 마케터들이 사용할 수 있는 프로젝트를 약 1천 2백여개 출시했으며 계속 확대하여 제공할 예정

- **프로모션 활동**
  - **글로벌 Facebook community 프로모션**

    유저들이 제출한 비디오를 KineMaster community 채널에 게시하고 모자와 스티커 굿즈 제공 이벤트 진행
  - **인도네시아 프로모션**

    한달간 인도네시아 정부의 디지털 키오스크에 KineMaster 광고 게시

ⓒ KineMaster Corporation

Earnings I Summary

(단위:백만원)

연결재무상태표	1Q 21	2Q 21	3Q 21	4Q 21	1Q 22
유동자산	14,769	14,499	25,088	22,984	29,558
비유동자산	2,255	1,865	2,233	3,350	3,462
자산총계	**17,024**	**16,364**	**27,321**	**26,333**	**33,020**
유동부채	1,333	1,193	992	1,701	1,625
비유동부채	940	1,072	1,202	774	9,475
부채총계	**2,273**	**2,264**	**2,194**	**2,474**	**11,099**
자본금	6,773	6,773	6,773	6,773	6,773
자본잉여금	1,327	1,327	9,631	9,562	9,562
기타자본구성요소	-2,428	-2,428	245	245	257
기타포괄손익누계액	-112	-39	60	20	41
이익잉여금	9,191	8,466	8,418	7,270	5,288
자본총계	**14,751**	**14,100**	**25,127**	**23,859**	**21,921**
자본과 부채총계	**17,024**	**16,364**	**27,321**	**26,333**	**33,020**

※ 주당이익은 2021년 7월 2일 자기주식처분 이후 재계산 되었습니다.

(단위:백만원)

연결손익계산서	1Q 21	2Q 21	3Q 21	4Q 21	1Q 22
영업수익	**6,903**	**6,997**	**6,515**	**5,992**	**5,661**
영업비용	**6,544**	**7,622**	**6,941**	**7,003**	**7,753**
영업이익	**359**	**-626**	**-425**	**-1,011**	**-2,092**
영업이익률(%)	*5.2*	*-8.94*	*-6.53*	*-16.87*	*-36.94%*
영업외수익	320	17	473	84	306
영업외비용	82	54	7	151	171
법인세차감전순이익	**596**	**-663**	**40**	**-1,078**	**-1,957**
법인세비용	59	52	76	-12	17
당기순이익	**537**	**-715**	**-36**	**-1,067**	**-1,974**
총포괄이익	475	-651	51	-1,199	-1,950
기본주당이익(원)	41	-54	-3	-80	-141

ⓒ KineMaster Corporation

Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : data.ai

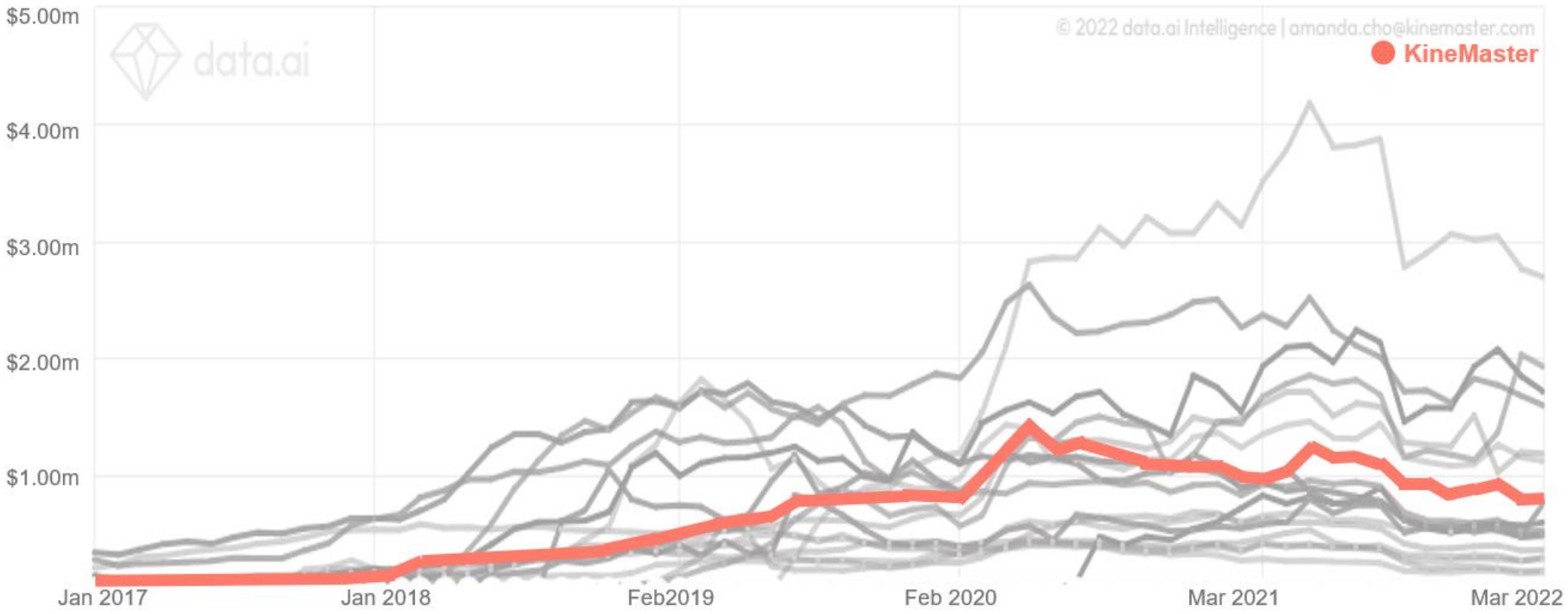
Ranking (1Q 22)	App	Revenue 3Q 21	Revenue 4Q 21	Revenue 1Q 22	QoQ	YoY	% of Total	21 FY
1	-	10,478,820	8,973,492	8,579,673	-4.39%	-13.74%	15.00%	8,579,673
2	-	5,818,654	5,067,759	5,659,028	11.67%	9.06%	9.89%	5,659,028
3	-	4,640,005	3,503,056	5,365,668	53.17%	18.21%	9.38%	5,365,668
4	-	5,820,028	5,172,353	5,079,475	-1.80%	-28.47%	8.88%	5,079,475
5	-	3,886,447	3,267,465	3,555,576	8.82%	-9.34%	6.21%	3,555,576
6	-	4,460,516	4,015,823	3,425,125	-14.71%	-24.05%	5.99%	3,425,125
7	**KineMaster**	**3,133,857**	**2,581,593**	**2,470,326**	**-4.31%**	**-17.51%**	**4.32%**	**2,470,326**
8	-	2,132,669	1,650,917	1,824,774	10.53%	-36.47%	3.19%	1,824,774
9	-	2,266,839	1,574,363	1,747,576	11.00%	-17.40%	3.05%	1,747,576
10	-	2,503,086	1,786,933	1,666,347	-6.75%	-37.06%	2.91%	1,666,347
11	-	1,728,691	1,609,757	1,544,710	-4.04%	-18.09%	2.70%	1,544,710
12	-	1,974,185	1,621,490	1,501,575	-7.40%	-9.57%	2.62%	1,501,575
13-42	-	17,508,517	14,796,280	14,790,704	-0.04%	-23.28%	25.85%	70,530,955
Total		**66,352,314**	**55,621,281**	**57,210,557**	**2.86%**	**-16.68%**	**100.00%**	**264,149,732**

※ 해당자료는 플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 추정 매출이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 Data.ai에서 제공된 추정치로 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.

ⓒ KineMaster Corporation

Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : data.ai

> Android & iOS 앱애니 추정매출 (1Q'17 ~ 1Q'22)



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

ⓒ KineMaster Corporation

Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : data.ai

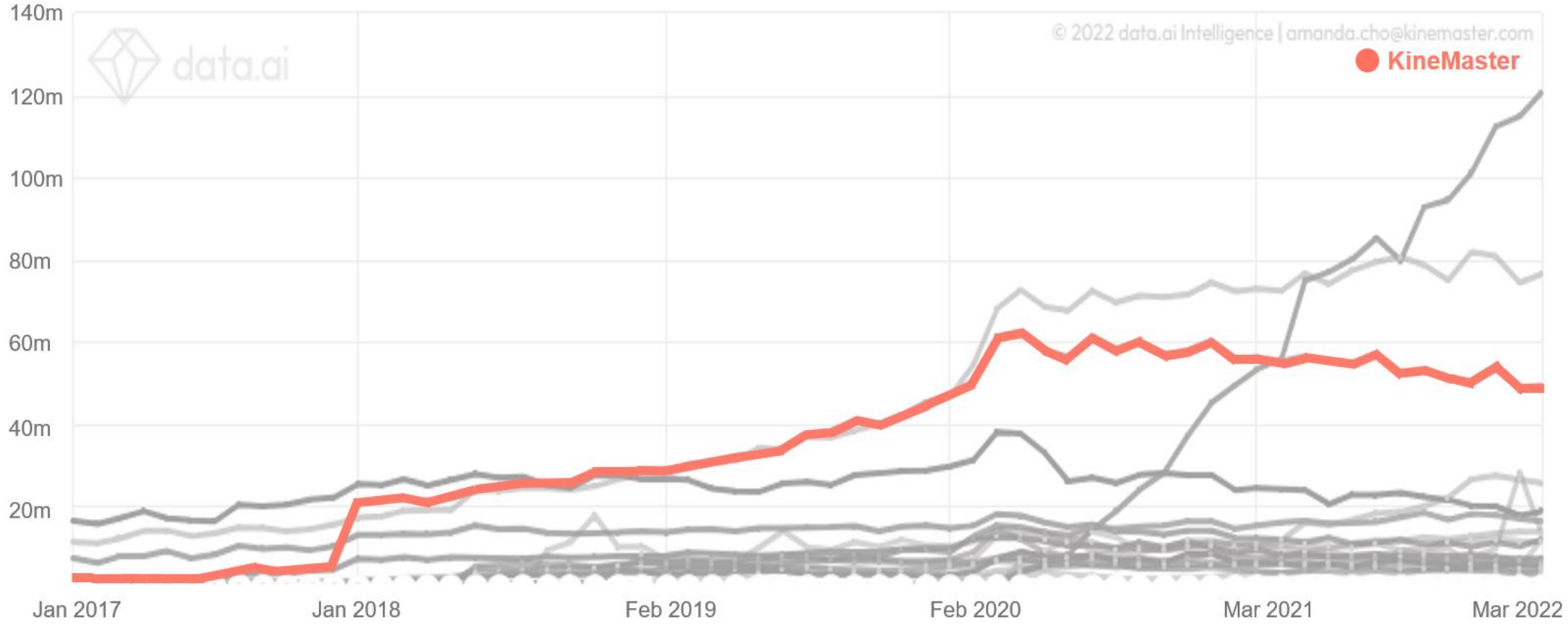
Ranking (1Q 22)	App	MAU 3Q 21	MAU 4Q 21	MAU 1Q 22	QoQ	YoY	% of Total
1	-	79,811,281	101,185,253	120,702,997	19.29%	167.70%	27.70%
2	-	80,615,306	81,865,513	76,448,594	-6.62%	14.31%	17.54%
3	KineMaster	52,687,385	50,355,343	49,244,003	-2.21%	-5.59%	11.30%
4	-	18,643,042	26,558,434	25,598,956	-3.61%	182.12%	5.87%
5	-	23,214,139	20,152,500	18,717,470	-7.12%	-10.34%	4.29%
6	-	17,363,853	18,132,341	16,304,023	-10.08%	6.51%	3.74%
7	-	11,653,364	12,681,949	13,729,638	8.26%	230.18%	3.15%
8	-	9,214,614	11,655,498	11,428,937	-1.94%	16.17%	2.62%
10	-	11,313,388	9,712,356	11,801,020	21.51%	11.48%	2.71%
9	-	9,412,035	5,560,504	5,166,357	-7.09%	103.43%	1.19%
11	-	7,972,155	8,156,435	7,192,212	-11.82%	-20.74%	1.65%
12	-	6,562,722	6,748,536	6,497,030	-3.73%	143.93%	1.49%
13-45	-	68,258,981	63,004,821	72,980,416	15.83%	55.36%	16.75%
Total		396,722,265	415,769,483	435,811,653	4.82%	47.62%	100.00%

※ 해당자료는 추정 MAU이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 Data.ai에서 제공된 추정치로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.
※ 해당 랭크는 비디오 및 사진 편집앱 시장 중 사진 대한 앱은 제외되었으며, 비디오 편집앱 시장만 포함되었으며, 중국시장은 제외된 데이터로 회사에서 재 가공된 자료입니다.

ⓒ KineMaster Corporation

Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : data.ai

> Android & iOS 앱애니 추정 MAU (1Q'17 ~ 1Q'22)

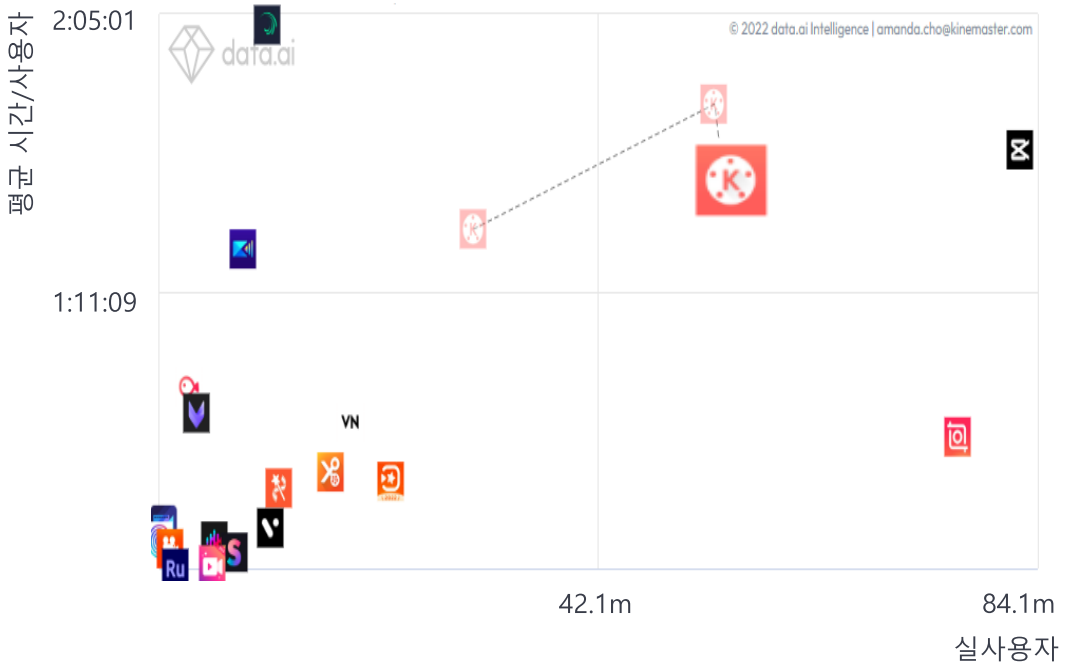


※ 해당자료는 추정 MAU이며, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 Data.ai에서 제공된 추정치로 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다..

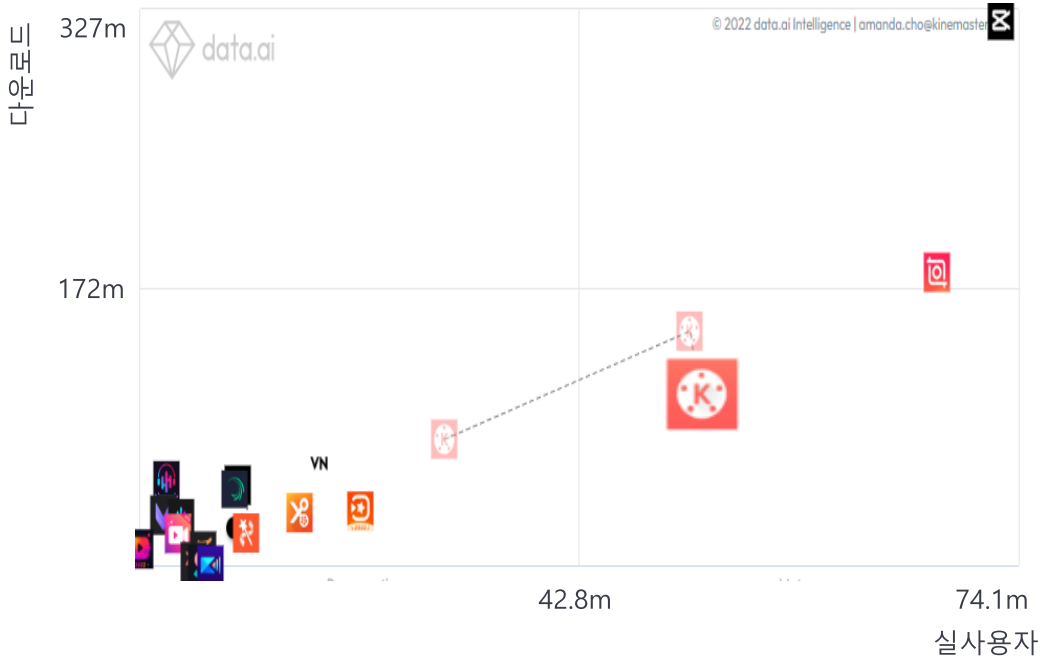
ⓒ KineMaster Corporation

Market Trend I 비디오 편집앱 시장 Source : data.ai

> Android & iOS Data.ai 고객관심도 (1Q'21 ~ 1Q'22)



> Android & iOS Data.ai 성장단계 (1Q'21 ~ 1Q'22)



※ 해당자료 앱시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 Data.ai에서 제공하는 추정치로 실제 회사의 실적과 일치하지 않습니다..

ⓒ KineMaster Corporation

Appendix I 주요 연혁 및 지배구조

주요연혁

- 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
- **19년 키네마스터 주식회사로 사명변경**
- 19년 누적 다운로드 2억 1천, MAU 3천 7백만
- 19년 안드로이드 버전 BeatSync 출시
- 20년 100% 무상증자 진행
- 20년 누적 다운로드 2억 4천, MAU 4천 7백만
- 20년 누적 다운로드 2억 9천, MAU 6천 4백만
- 21년 누적 다운로드 5억 2천, MAU 4천 9백만
- 22년 누적 다운로드 5억 5천, MAU 4천 4백만
- 22년 전환우선주 454,536주 발행

연결법인

※ 연결기준 161명

본사
KineMaster , SDK총괄
118

본사지분 100%	본사지분 100%	본사지분 100%
미국	중국	스페인
KineMaster	KineMaster	PlayerSDK
9명	4명	30명

※ 인력현황은 본사와 자회사를 포함한 연결기준의 정규직 및 계약직 인원입니다.

키네마스터 주주구성

임일택	1,574,407	11.25%	Founder・대표이사
솔본등	4,543,251	32.45%	투자자
그 외	7,883,185	56.30%	-
총합계	14,000,843	100.00%	-

※ 상기 지분률은 전환우선주 454,536주를 포함한 발행주식 총 수를 기준으로 산정되었습니다.

ⓒ KineMaster Corporation

2022년도 1분기 실적발표 I KineMaster Corporation

IR/Planning Team I ir@kinemaster.com

www.kinemastercorp.com I www.kinemaster.com

ⓒ KineMaster Corporation