



KINEMASTER

Investor Relations | Q2 2022



주주서한

주주 여러분,

그 동안 안녕하셨습니까? 2분기 주주서한으로 여러분께 인사를 드립니다. 요즘은 일반적으로 주가가 많이 떨어진 시기이고 키네마스터의 주가도 이 흐름 속에 있어서 주주 여러분을 대하는 저의 마음이 더욱 무겁습니다. 하지만 이런 냉정한 현실을 직시하면서도 키네마스터는 미래를 향해 꾸준히 나아가고자 합니다.

현재 키네마스터는 “비디오 템플릿(video template)”의 숫자를 늘리는 것에 최대한 노력을 기울이고 있습니다. (비디오 템플릿은 1분기 주주서한에서 제가 “프로젝트(project)”라고 표현한 것의 쉬운 표현입니다.) 유용한 템플릿의 숫자가 크게 늘어나면 편집기술이 없는 사람들도 키네마스터를 사용하여 좋은 비디오를 쉽게 만들 수 있습니다. 현재 홍보 포스터 등의 이미지(image) 분야에서는 포토샵보다는 템플릿을 이용한 디자인이 이미 크게 활성화되어 있고 관련 시장의 규모도 매우 커졌습니다. 반면, 비디오 템플릿 시장은 이제 막 열리고 있습니다.

2분기까지 키네마스터 App에 “업로드(upload)”된 템플릿의 숫자는 약 4천 개입니다. 이 숫자는 3분기 말까지 약 10만 개, 연말까지 약 20만 개를 목표로 하고 있습니다. 이미 현재 내부 테스트를 통과하여 준비된 템플릿이 5만 개가 넘습니다. 이것들을 조만간 모두 업로드할 것입니다.

이런 목표를 달성하기 위하여서 회사는 연말까지 총 100억 원의 외주제작 비용을 쓸 예정입니다. 그때까지 약 20만 개의 템플릿이 준비될 것이므로 템플릿 한 개당 비용은 약 5만 원이 됩니다. 현재 10여 개 국가에 흩어져 있는 비디오 제작 회사들이 우리를 위하여 이런 템플릿을 만들고 있습니다. 주주 여러분들께서는 현재 회사에서 이런 지출이 실행되고 있음을 이해하여 주시기 바랍니다. 이것은 미래를 위한 투자이며 빠르게 진행될수록 시장 지배력을 더 키울 수 있는 투자입니다.



주주서한

또한 8월 중에는 프리미엄 구독 가격을 올릴 예정입니다. 현재는 가격이 월 3.99 달러, 연 39.99 달러입니다. 이 가격은 과거에 정해진 것으로서, 현재 전 세계의 다른 편집 앱들의 가격을 관찰해 볼 때 더 올릴 여지가 있다고 회사는 판단하였습니다. (새로운 가격의 결정은 현재 내부적으로 진행 중입니다.) 이렇게 올린 가격은 8월 중에 적용될 것입니다. 이로 인해 증가될 매출은 위에서 언급한 투자를 실행하는 데에 도움을 줄 것입니다.

그리고 이 과정에서 회사는 프리미엄 구독자와 무료 사용자의 차별성을 지금 보다 더 키울 필요가 있다고 판단했습니다. 올라간 구독료의 가치가 느껴져야 하기 때문입니다. 이를 위해 회사는 무료 사용자의 비디오에 붙는 워터마크(watermark)의 크기를 키우기로 결정하였습니다. 2분기 말까지의 워터마크의 크기는 전체 화면의 1.2%를 차지합니다. 3분기부터는 그것이 3%가 되도록 하고자 합니다. 안드로이드 폰의 경우는 7월에 이것이 적용되고, 아이폰의 경우는 8월에 적용됩니다. 이 워터마크의 크기는 향후 고객 데이터의 관찰과 분석을 통해 필요시 더 키우려고 하고 있습니다.

마지막으로, 9월부터는 달라진 키네마스터를 홍보하기 위하여 전 세계에 디지털 마케팅 캠페인을 실행하려고 합니다. 이를 위해 제일기획 미국지사를 마케팅 대행사로 지정하였고, 연말까지 약 50억원 투자가 계획되어 있습니다. 요약하면, 올해 말까지 여러 가지 노력이 서로 시너지를 내며 일어나게 됩니다. 즉, 20만 개의 템플릿 준비, 워터마크 크기의 증가, 구독료 증가, 글로벌 광고 캠페인의 실행이라고 하는 네 가지 사건이 서로가 서로를 강화하면서 일어나게 됩니다. 연말까지 마케팅과 템플릿에 약 150억 원이 집행 될 것입니다.

주주 여러분, 외부의 상황이 어떠하든지 이 방향으로 꾸준히 걸어가는 키네마스터를 늘 응원해 주시기 바랍니다. 감사합니다.

2022년 8월 11일

키네마스터 주식회사
대표이사 임 일택 *Lim*



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.



목차

01. Business KineMaster	6
02. KineMaster Performance	10
03. 2Q Summary	15
04. Market Trend  data.ai	20
05. Business PlayerSDK	23
06. PlayerSDK Performance	24
07. Appendix 주요 연혁 및 지배구조	25



Business | KineMaster; we make creating easy

155개국, 전 세계 5억 7천만 이상이 다운받은 템플릿 플랫폼

재편집이 가능한 템플릿 제공으로 단 몇 분만에 퀄리티 높은 영상 제작
비즈니스를 위한 마케팅 영상부터부터 SNS용 숏폼 콘텐츠까지 손쉽게 가능



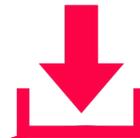
Download
575M



Asset
21K+



Template
3,300+



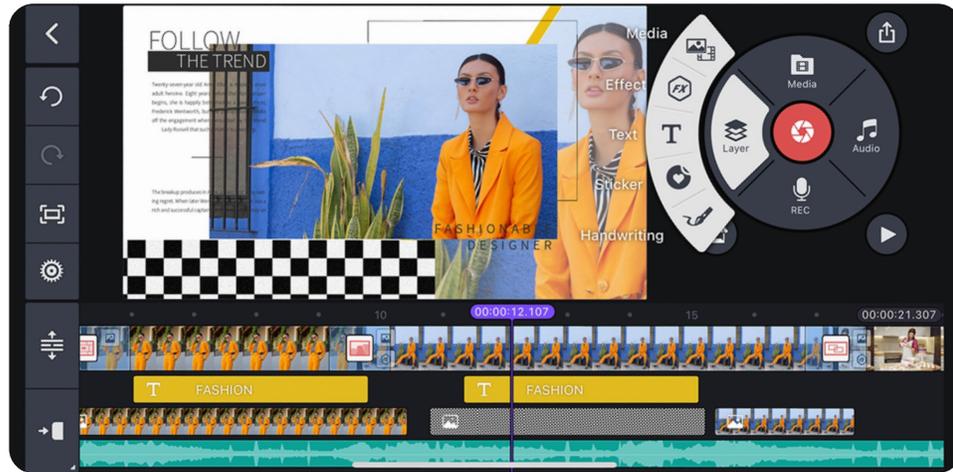
Save as
Video
427M

※ Save as video는 KineMaster를 통해 제작된 동영상 수를 의미하며 2019년 6월 16일부터 집계된 데이터입니다.



Business | KineMaster ① Edit For Impact

다양한 프리미엄 영상 편집 기능으로 최고의 편집환경 제공



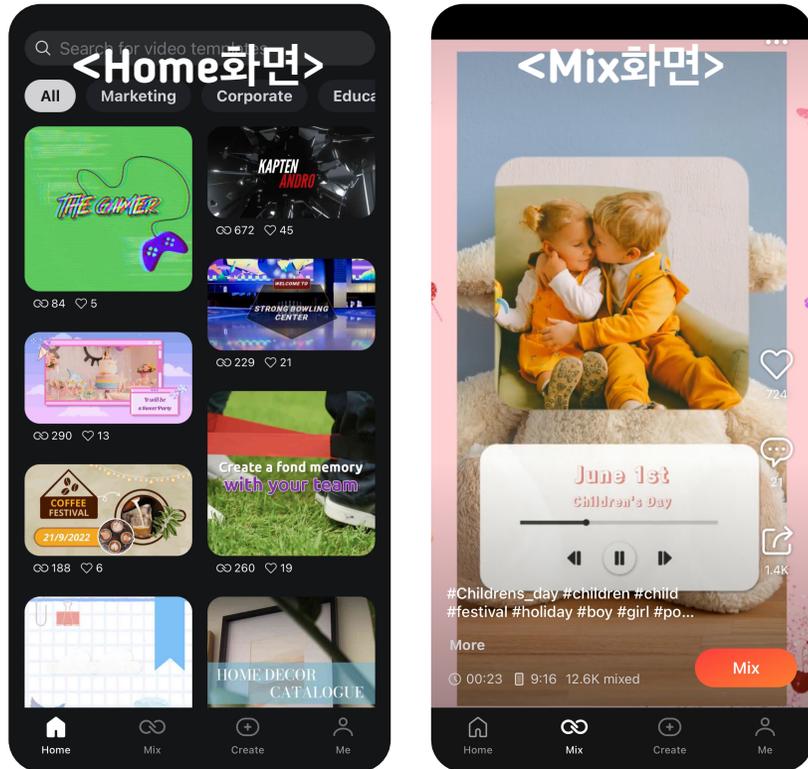
< 키네마스터 내 영상편집 화면 >

- 멀티레이어, 크로마키, 속도 조정, 트랜지션 효과, 자막, 리버스, 색상 필터 및 고급 오디오 편집 등 PC수준의 고급 영상편집 기능 제공
- 약 2만 1천개 이상의 저작권 문제없이 사용가능한 각종 에셋을 영상 편집에 자유롭게 이용할 수 있으며 매주 신규 에셋 업데이트 진행
- 18개 이상의 언어를 지원하며 각국의 현지 언어로 고객지원
- 비즈니스 모델은 구독과 광고로 나뉘어지며 구독의 경우 현재 월간구독 \$3.99 / 연간구독 \$33.99로 서비스되고 있음



Business | KineMaster ② Template platform

다양한 미디어와 편집효과를 담아 재편집이 용이한 영상 템플릿 제공



< Home과 Mix화면 >

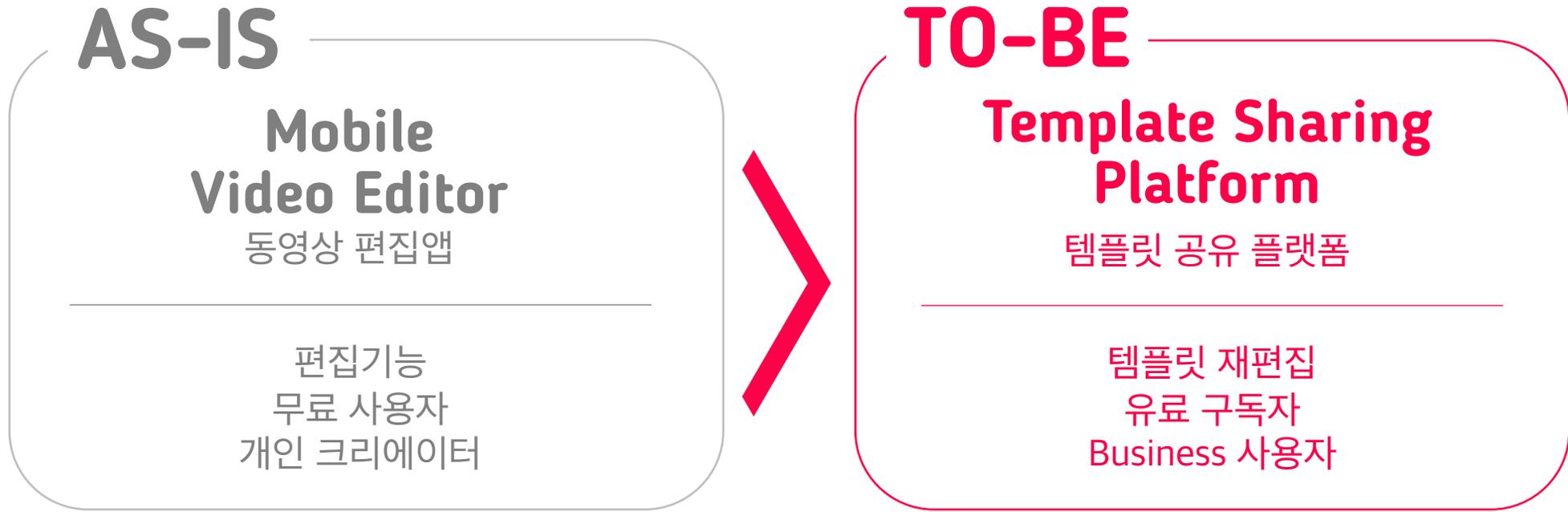
- 전세계 유튜버, 틱톡커, 인스타그램머 등 크리에이터들은 물론 마케터, 저널리스트, 교사 등 모두가 사용할 수 있는 현지화 된 수천 여개의 템플릿들을 매일 업데이트
- Home(홈)에서는 원하는 템플릿을 간편하게 찾을 수 있으며 관심있는 템플릿은 Me(나)에서 별도로 관리 가능
- 사용자는 Mix에서 한손으로 템플릿을 넘기며 쉽게 둘러보고, Like와 Comment도 남길 수 있으며 즉시 다운로드를 받아 재 편집 가능
- 적은 비용과 짧은 시간투자로 저작권 문제없이 이용 가능한 다목적 영상을 무한대로 제작하고 자유롭게 공유 가능



Business | 변화

모두가 사용하고 즐길 수 있는 **Template Sharing Platform** 서비스로 변화 중
템플릿 업로드 확대 및 활성화를 위해

- ① 회사 자체제작과 ② 사용자들이 직접 업로드 할 수 있도록 시스템 준비



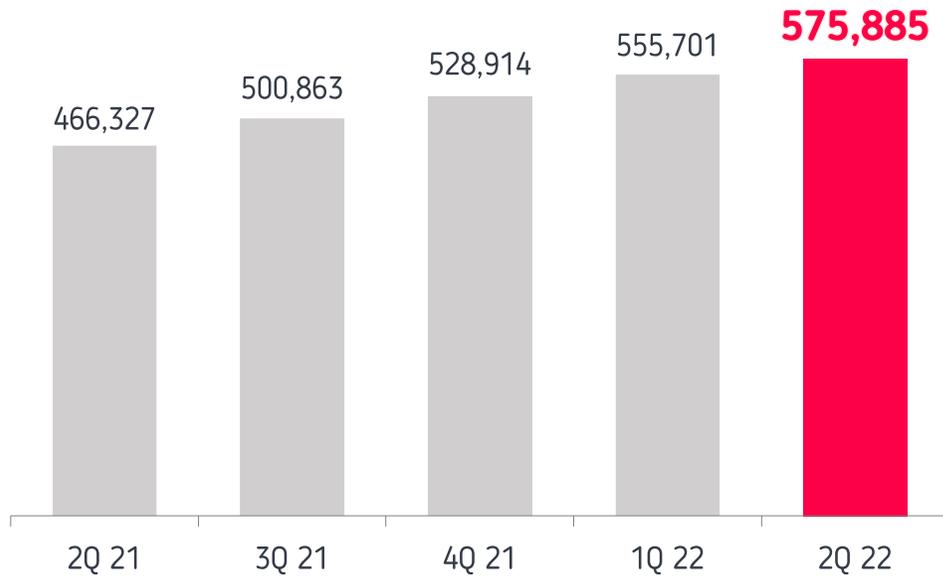


KineMaster Performance | Download

> 누적 다운로드

2분기 누적 다운로드 YoY +23% / QoQ +4%

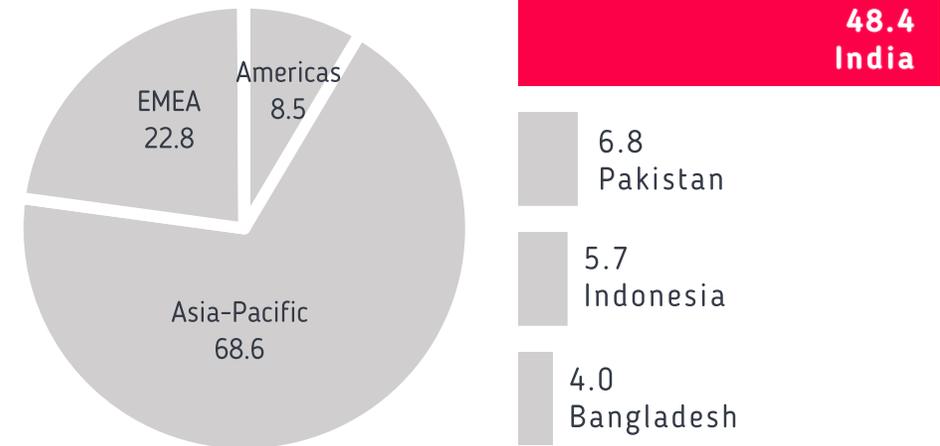
(단위: 천명)



> 지역별 다운로드

Asia Pacific 68.6% 중 Indonesia가 48.4% 이상 차지

(단위: %)



※ 상기 수치는 '22년 2분기에 발생한 국가별 다운로드입니다.

※ 순서대로 Brazil 2.8%, Iraq 2.9%, United States 2.5%, Egypt 2.3%, China 2.1%, Thailand 1.2% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

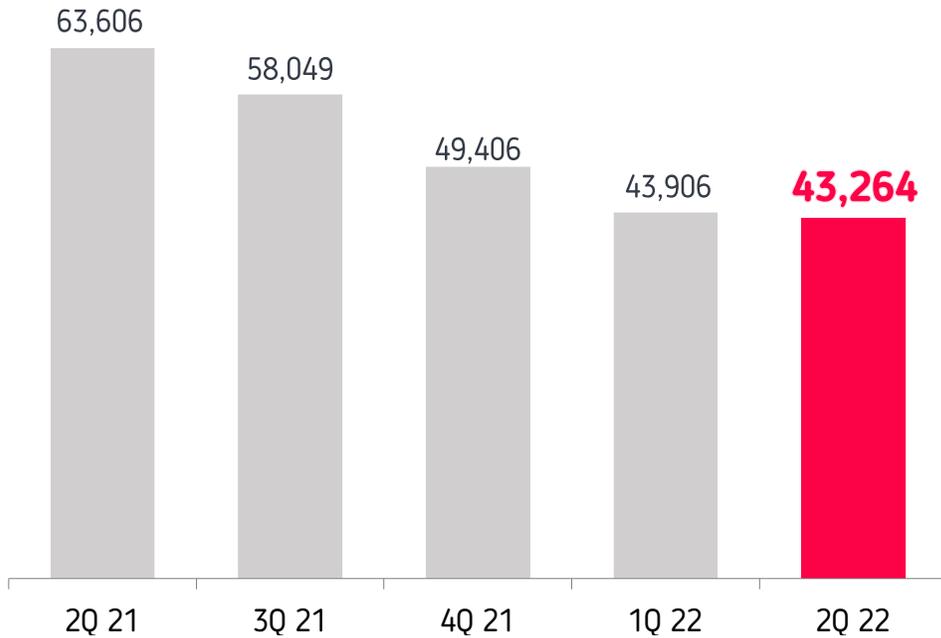


KineMaster Performance | MAU

> MAU

2분기 MAU YoY -32% / QoQ -1%

(단위: 천명)

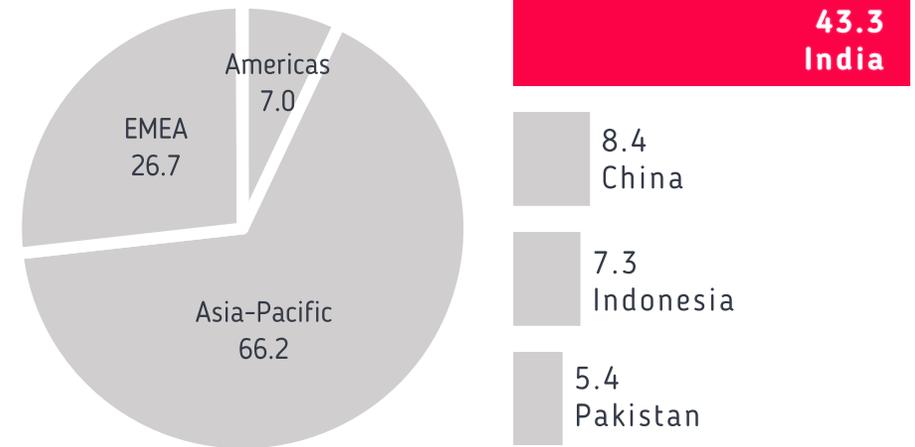


※ 상기 수치는 MAU의 분기 평균값입니다.

> 지역별 MAU

Asia Pacific 66.2% 중 India가 43.3% 이상 차지

(단위: %)



※ Android + iOS '22년도 2분기 MAU 기준입니다.

※ 순서대로 Iraq 3.8, Egypt 3.4%, Bangladesh 2.6%, Philippines 2.1%, Brazil 2.0%, United States 1.8% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.

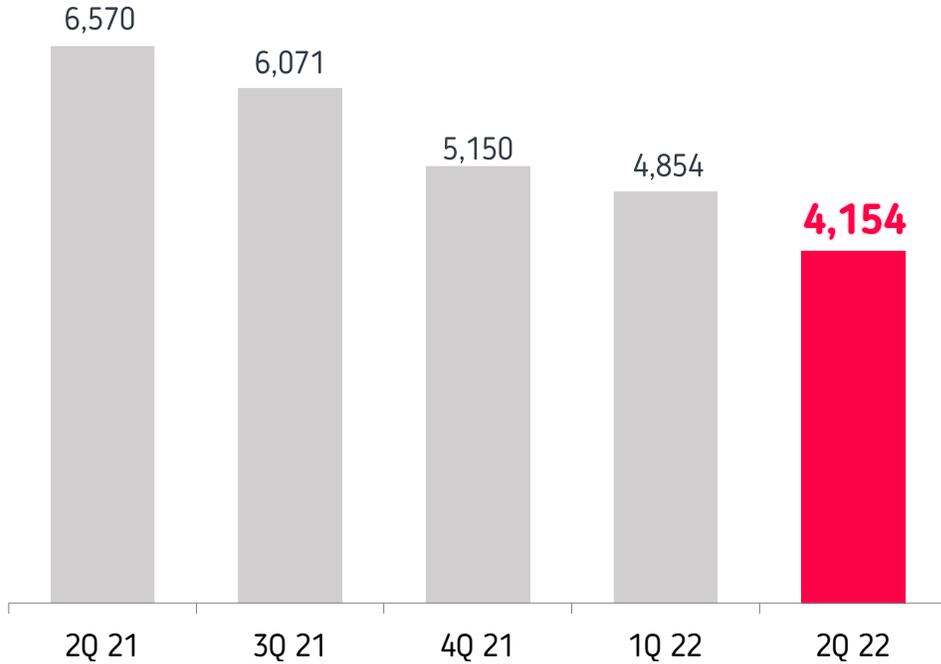


KineMaster Performance | DAU

> DAU

2분기 DAU YoY -37% / QoQ -14%

(단위: 천명)

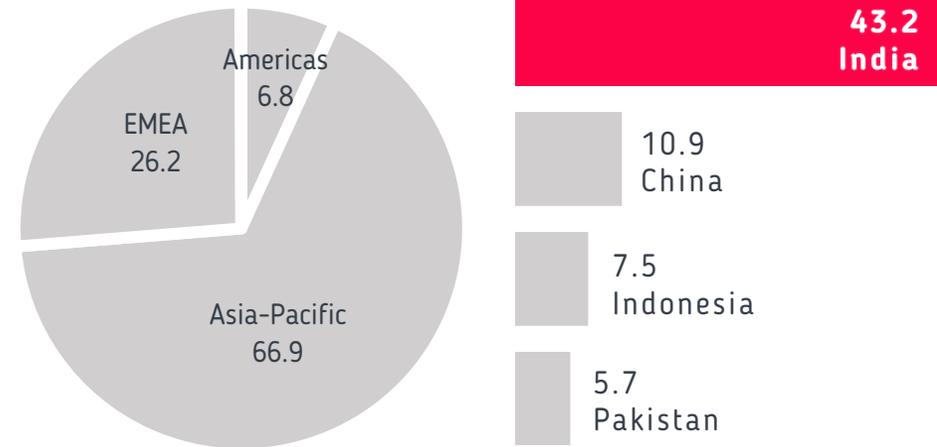


※ 상기 수치는 DAU의 분기 평균값입니다.

> 지역별 DAU

Asia Pacific 66.9% 중 India가 43.2% 이상 차지

(단위: %)



※ Android + iOS '22년도 2분기 DAU 기준입니다.

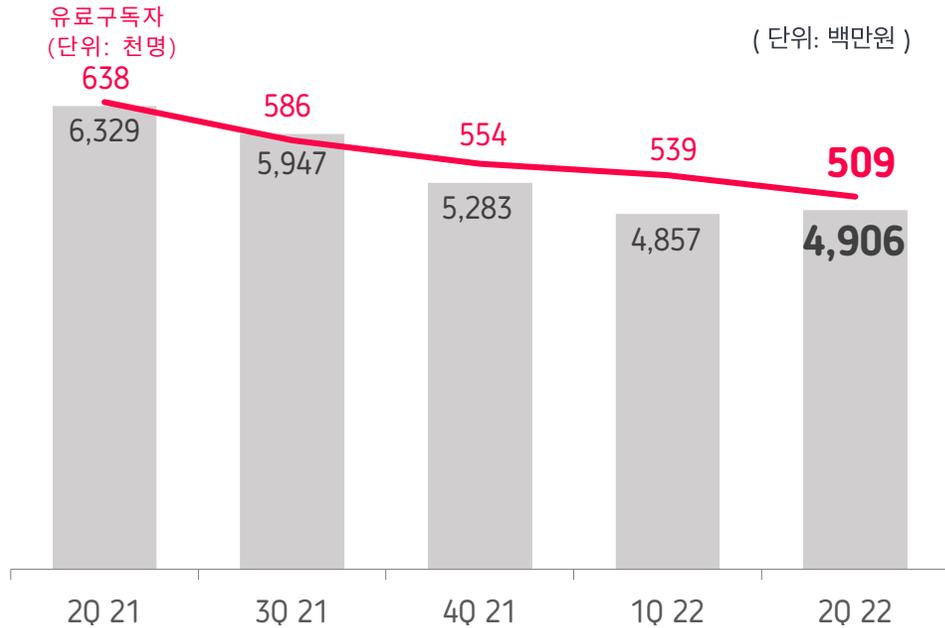
※ 순서대로 Iraq 3.5%, Egypt 3.2%, Bangladesh 2.3%, United State 2.1%, Brazil 1.8%, Philippines 1.7% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.



KineMaster Performance | Revenue

> KineMaster 앱 매출

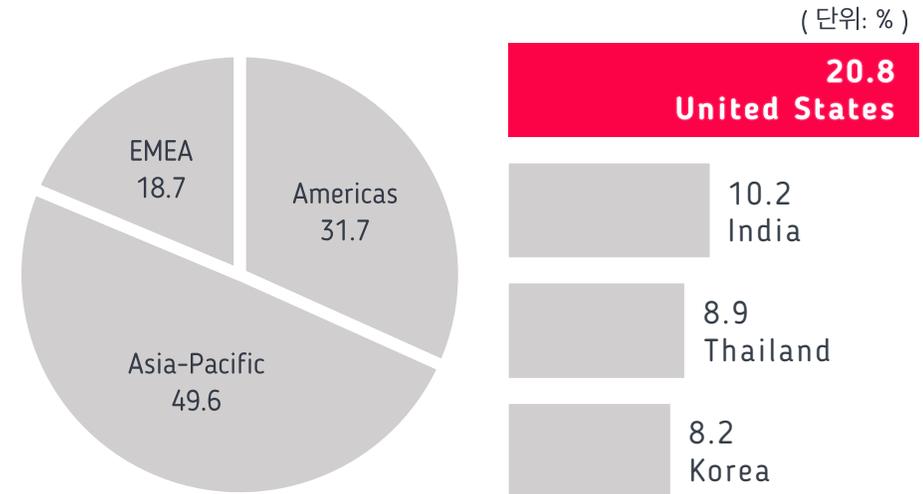
2분기 매출 YoY -22% / QoQ +1%
2분기 구독자수 YoY -20% / QoQ -5%



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

> 지역별 앱 매출현황

Americas 31.7%중 United States가 약 20.8% 비중



※ Android + iOS '22년도 2분기에 발생된 매출 기준입니다.

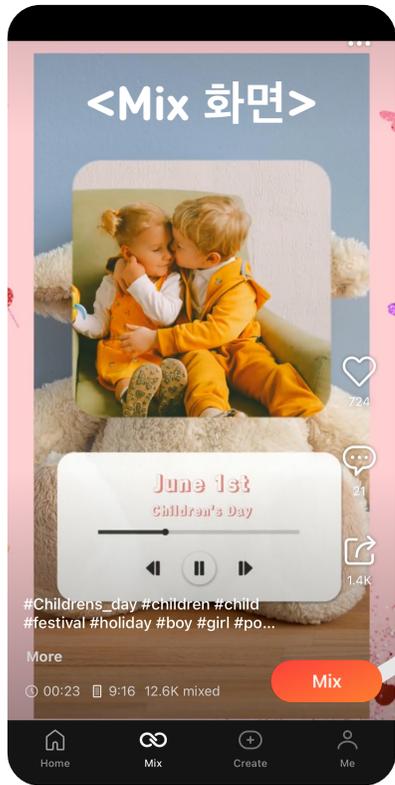
※ 순서대로 Indonesia 6.6%, Brazil 5.8%, Philippines 3.3%, United Kingdom 3.3%, Philippines 3.3%, Japan 2.9%, Saudi Arabia 2.8% 등이 상위권에 포함되어 있습니다.



KineMaster Performance | User engagement

Mix를 통해 약 2천만 회 다운로드 및 재 편집 활성화

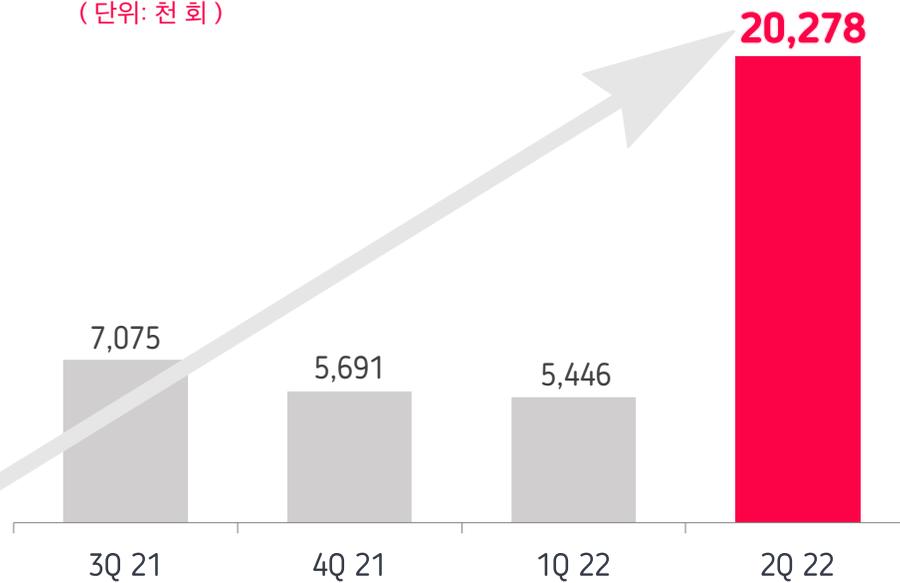
2분기 신규 템플릿 업로드 약 2,500개 누적 약 3,300개



> Mix (Template Downloads and Re-Edits)

2분기 Mix수 QoQ +272% .

(단위: 천 회)



Mix (Downloads & Re-Edits)

20M



사용자가 템플릿에 Like 누른 수

7.6M



사용자가 템플릿에
코멘트 남긴 수

23K



2Q Summary | Business Highlights

신규 구독자와 유료전환 확대를 위한 정책 실행 중

2Q Updates

- **KineMaster 6.0 버전 출시 (2022년 5월 1일)**
 - 재 편집이 가능한 템플릿 다운로드 화면을 메인으로
 - UI/UX 개편 및 사용자 계정가입 지원
- **구독가격의 변경**
 - 연 구독조정 \$22.99 -> \$33.99
- **신규 업로드 템플릿 확대**
 - 2분기 누적 약 3천 3백개 업로드, 내부QA 약 2만 5천개 진행 중

2H Plan

- **대규모 글로벌 프로모션 예정**
 - 연말까지 본격적인 KineMaster 홍보를 위해 약 50억원의 자금 집행 예정
- **구독가격의 변경**
 - 가격 최적화와 매출확대를 위해 구독가격 조정 예정
- **워터마크 크기변경 (2022년 7월 1일)**
 - 구독 촉진을 위한 무료사용자 워터마크 확대 지속 검토
- **연말까지 20만개의 템플릿 업로드를 목표로 투자 지속**
 - 약 100억원의 템플릿 제작비 투입 예정



2Q Summary | Business Highlights

(단위: 명)

	Q2 21	Q3 21	Q4 21	Q1 22	Q2 22
전체 사용자 수	63,606,412	58,049,338	49,406,797	43,905,096	43,264,719
구독자	638,284	585,663	553,906	538,519	509,037
구독률	1.00%	1.01%	1.12%	1.23%	1.18%
① 연 구독자	404,657	365,865	342,603	334,488	306,795
연구독자 비율	63.40%	62.47%	62.85%	62.11%	60.27%
② 월 구독자	233,627	219,798	211,303	204,031	202,242
월구독자 비율	36.60%	37.53%	38.15%	37.89%	39.73%
전체 업로드 템플릿 (개)	167	303	493	807	3,288
신규 업로드 (개)	119	136	190	314	2,481
내부 QA 진행중 (개)	-	144	221	1,186	25,295

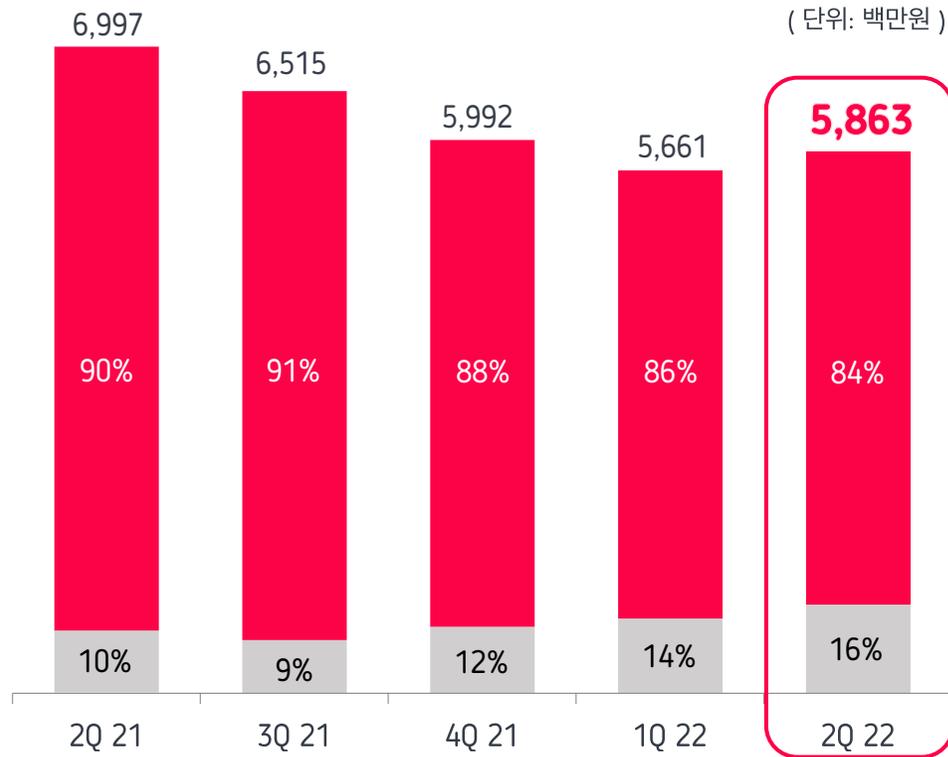
- 코로나 이후 단기적으로 상승했던 전체 사용자 수 감소추세, 2분기 기점으로 점차 완화
- YoY -32%, QoQ -1%
- 전체 구독자 수는 사용자 수 감소에 따라 소폭 감소하였으나 구독률은 상승추세 유지
- 작년동기 대비 0.18% 소폭 성장
- 연간 구독료 인상에 따라 2분기 월간 구독 비율 증가
- 템플릿 제공 지속적 확대 및 가속화
- 2분기까지 업로드 된 템플릿 총 3,288개
YoY +1,985%, QoQ +690%
- 현재 내부 QA중인 템플릿 약 2만 5천 여개로 1분기 대비 +2,032%개 증가



2Q Summary | Financial Highlights

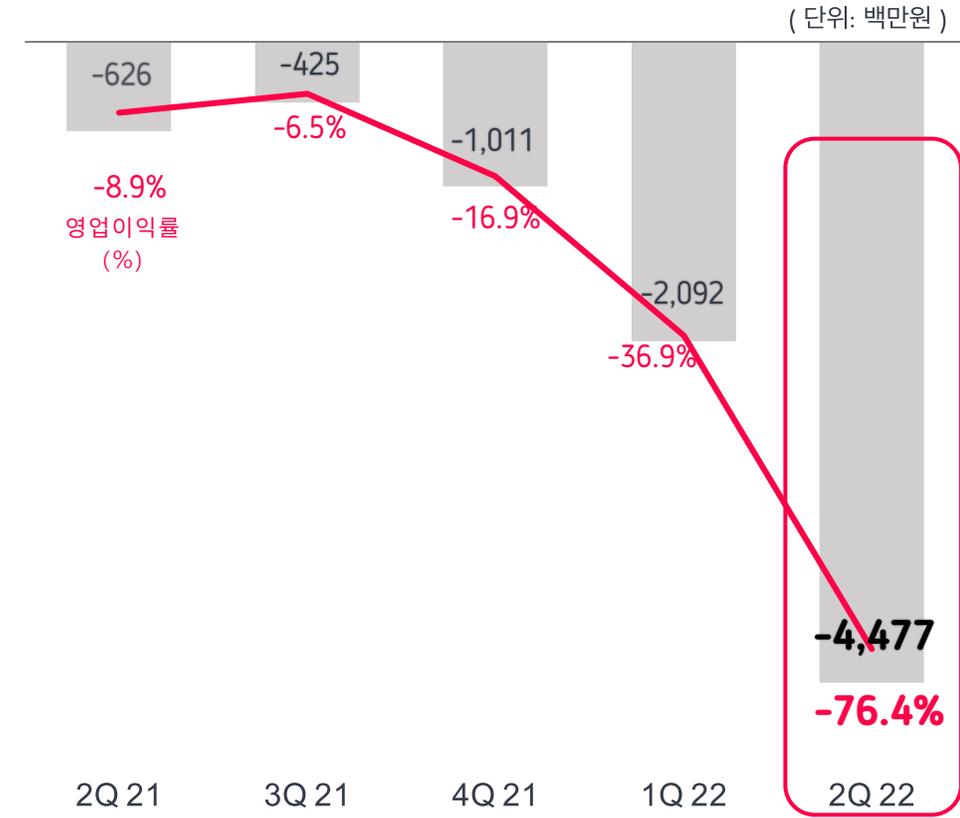
> 전체매출

- KineMaster 매출비중 86%
- SDK 매출비중 14%



> 영업이익

2분기 영업이익 및 영업이익률: -4,477백만원, -76.4%





2Q Summary | Financial Highlights

(단위: 백만원)

	Q2 21	Q4 21	Q1 22	Q2 22	1H 22	YoY	QoQ
매출총액	6,997	5,992	5,661	5,863	11,524	-16.20%	3.56%
KineMaster	6,329	5,283	4,857	4,906	9,763	-22.48%	1.00%
PlayerSDK	668	709	804	957	1,761	43.31%	19.00%
영업비용	7,622	7,003	7,753	10,340	18,092	35.65%	33.37%
플랫폼수수료	1,367	1,121	869	904	1,773	-33.92%	3.99%
템플릿제작	3	45	276	1,508	1,785	43,662.06%	445.57%
광고선전비	57	86	148	307	455	435.83%	108.21%
서버비	605	574	567	838	1,405	38.54%	47.83%
무형자산상각비	11	51	31	31	62	190.35%	-0.85%
인건비 및 기타운영비	5,578	5,125	5,862	6,751	12,613	21.03%	15.18%
영업이익	-626	-1,011	-2,092	-4,477	-6,568	615.42%	114.04%

- 앱스토어 커미션 : 스토어 수수료 인하 및 매출감소
 - 22년 2분기 KineMaster 매출대비 18.42% 차지
- 신규 템플릿 제작비용의 증가
 - 템플릿 제공 확대에 따른 비용증가
 - 22년 2분기 전체 영업비용의 14.59% 차지
 - 22년 연말까지 약 100억원의 비용 집행 예정
- 광고선전비의 증가
 - KineMaster 홍보를 위한 마케팅비 증가
 - 22년 2분기 전체 영업비용의 2.97% 차지
 - 22년 연말까지 약 50억원의 비용 집행 예정
- 서버비 증가 (Google Cloud Platform ,Amazon Web Services)
 - KineMaster 서비스 확대에 따른 서버비용의 증가
 - 22년 2분기 전체 영업비용의 8.11% 차지



2Q Summary | F/S

(단위: 백만원)

연결재무상태표	2Q 21	3Q 21	4Q 21	1Q 22	2Q 22
유동자산	14,499	25,088	22,984	29,558	28,083
비유동자산	1,865	2,233	3,350	3,462	3,687
자산총계	16,364	27,321	26,333	33,020	31,770
유동부채	1,193	992	1,701	1,625	2,852
비유동부채	1,072	1,202	774	9,475	7,666
부채총계	2,264	2,194	2,474	11,099	10,518
자본금	6,773	6,773	6,773	6,773	6,773
자본잉여금	1,327	9,631	9,562	9,562	9,562
기타자본구성요소	-2,428	245	245	257	435
기타포괄손익누계액	-39	60	10	41	85
이익잉여금	8,466	8,418	7,270	5,288	4,397
자본총계	14,100	25,127	23,859	21,921	21,252
자본과 부채총계	16,364	27,321	26,333	33,020	31,770

(단위: 백만원)

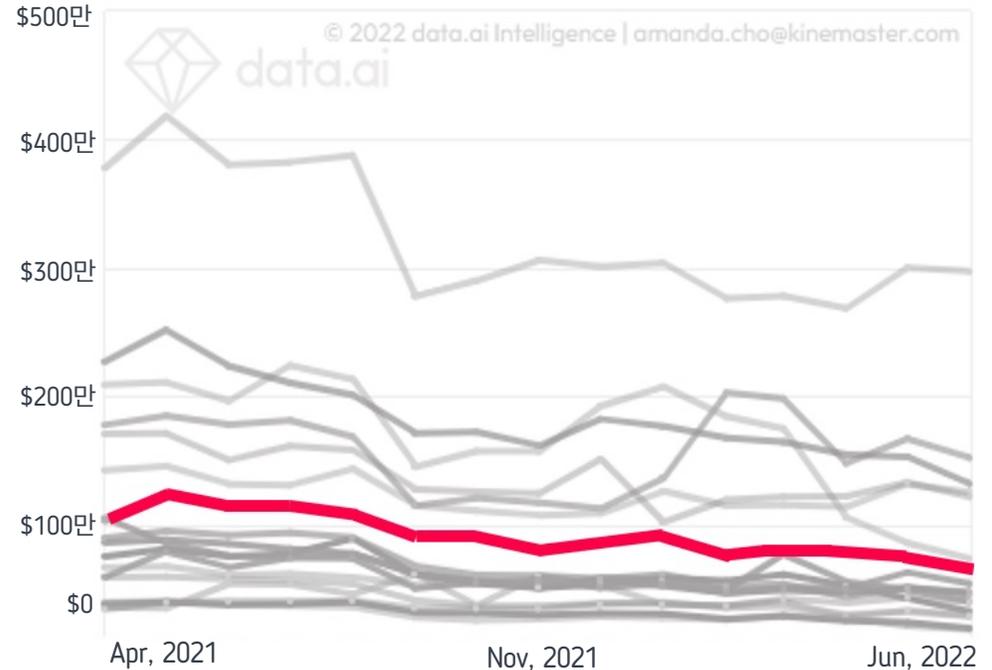
연결손익계산서	2Q 21	3Q 21	4Q 21	1Q 22	2Q 22	2H 22
영업수익	6,997	6,515	5,992	5,661	5,863	11,524
영업비용	7,622	6,941	7,003	7,753	10,340	18,092
영업이익	-626	-425	-1,011	-2,092	-4,477	-6,568
영업이익률 (%)	-8.94	-6.53	-16.87	-36.94	-76.36	-57.00
영업외수익	17	473	84	306	3,545	3,851
영업외비용	54	7	151	171	-90	81
법인세차감전순이익	-663	40	-1,078	-1,957	-841	-2,798
법인세비용	52	76	-12	17	42	58
당기순이익	-715	-36	-1,067	-1,974	-883	-2,856
총포괄이익	-651	51	-1,199	-1,950	-847	-2,797
기본주당이익(원)	-54	-3	-80	-141	-65	-211



	App Name	Revenue 2Q 21	Revenue 1Q 22	Revenue 2Q 22	QoQ (%)	YoY (%)	FY21
1	-	\$11,769,749	\$8,579,673	\$8,656,740	0.90%	-26.45%	\$41,168,164
2	-	\$5,399,528	\$5,365,668	\$4,662,271	-13.11%	-13.65%	\$18,081,714
3	-	\$7,017,756	\$5,079,475	\$4,385,451	-13.66%	-37.51%	\$25,111,523
4	-	\$4,914,517	\$3,425,125	\$3,759,391	9.76%	-23.50%	\$17,900,790
5	-	\$4,190,136	\$3,555,576	\$3,701,051	4.09%	-11.67%	\$15,265,984
6	-	\$6,155,729	\$5,659,028	\$2,641,745	-53.32%	-57.08%	\$22,230,845
7	KineMaster	\$3,418,554	\$2,470,326	\$2,177,430	-11.86%	-36.31%	\$12,128,773
8	-	\$164,427	\$457,578	\$1,934,717	322.82%	1076.64%	\$675,846
9	-	\$2,040,459	\$1,501,575	\$1,659,836	10.54%	-18.65%	\$7,296,612
10	-	\$1,937,853	\$1,544,710	\$1,475,794	-4.46%	-23.84%	\$7,162,176
11	-	\$2,655,066	\$1,824,774	\$1,436,529	-21.28%	-45.89%	\$9,310,989
12	-	\$2,589,950	\$1,471,927	\$1,432,407	-2.68%	-44.69%	\$9,261,163
13-42	-	\$21,263,544	\$16,276,416	\$13,750,727	-15.52%	-35.33%	\$78,566,291
Total		\$73,517,268	\$57,211,851	\$51,674,089	-9.68%	-29.71%	\$264,160,870

> Android & iOS data.ai 추정매출 (2Q'21 ~ 2Q'22)

- 2분기 기준 경쟁 앱 42개중 매출순위 7위
- QoQ -12%, YoY -36%



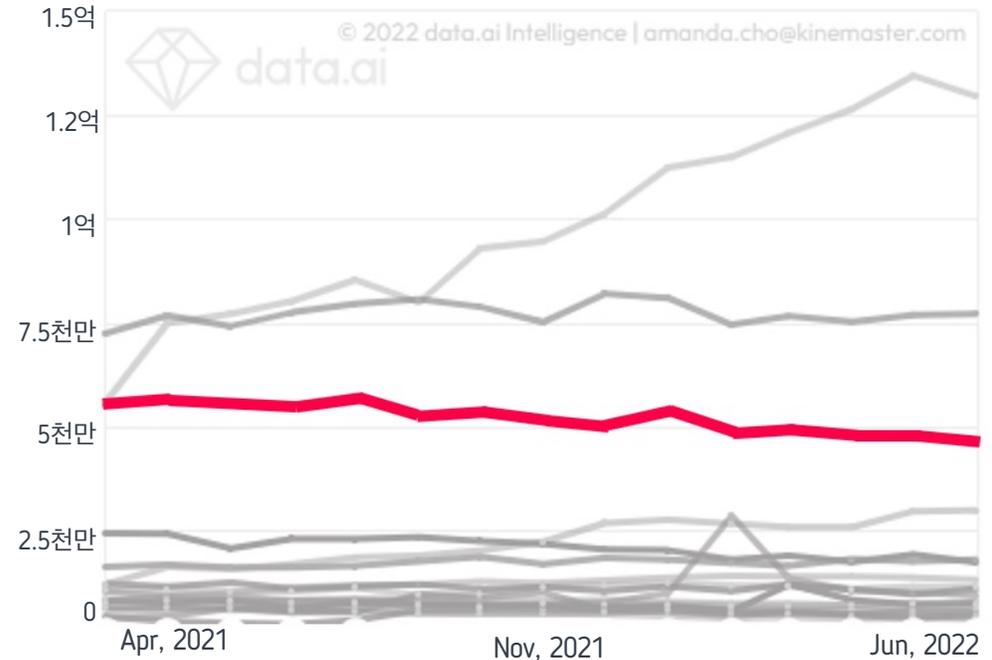
※ 해당자료는 플랫폼 수수료, 광고수익 그리고 중국 Android가 제외된 추정치로, 앱 시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 Data.ai에서 제공 되었으며, 실제 회사 실적과 일치하지 않습니다.
 ※ 해당 랭크는 비디오 및 사진 편집앱 시장 중 사진에 대한 앱은 제외되었으며, 비디오 편집앱 시장만 포함된 DATA로 회사에서 재 가공된 자료입니다.



	App Name	MAU 2Q 21	MAU 1Q 22	MAU 2Q 22	QoQ (%)	YoY (%)	% of Total
1	-	68,394,575	120,702,997	129,512,056	7.30%	89.36%	30.01%
2	-	70,035,203	76,448,594	77,028,781	0.76%	9.99%	17.85%
3	KineMaster	51,384,039	49,244,003	46,231,782	-6.12%	-10.03%	10.71%
4	-	13,669,016	25,598,956	29,626,744	15.73%	116.74%	6.86%
5	-	15,776,048	16,304,023	17,753,916	8.89%	12.54%	4.11%
6	-	18,055,102	18,717,470	17,017,930	-9.08%	-5.74%	3.94%
7	-	8,847,264	13,729,638	12,821,980	-6.61%	44.93%	2.97%
8	-	9,144,651	11,428,937	11,082,191	-3.03%	21.19%	2.57%
10	-	10,423,148	11,801,020	10,684,123	-9.46%	2.50%	2.48%
9	-	4,528,274	13,190,475	8,979,967	-31.92%	98.31%	2.08%
11	-	5,672,447	11,754,118	7,353,363	-37.44%	29.63%	1.70%
12	-	7,062,288	7,192,212	7,048,927	-1.99%	-0.19%	1.63%
13-45	-	36,054,323	59,783,338	56,447,912	-5.58%	56.56%	13.08%
Total		319,046,378	435,895,781	431,589,672	-0.99%	35.27%	100.00%

> Android & iOS data.ai 추정MAU (2Q'21 ~ 2Q'22)

- 2분기 기준 경쟁 앱 42개중 MAU순위 3위
- QoQ -6%, YoY -10%



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



> 사용자 월평균 앱 사용시간과 MAU (2Q'21 ~ 2Q'22)

- 경쟁 앱 47개중 유저당 월평균 사용시간 2위
- 2분기 기준 월평균 앱 사용시간 1시간 34분



> 사용자 월평균 세션시간 및 횟수 (2Q'21 ~ 2Q'22)

- 경쟁 앱 47개중 유저당 월평균 세션 수 3위, 세션 시간 4위
- 2분기 발생된 월평균 세션 수 약23회, 세션 시간 3분 51초



※ 해당자료 앱시장 리서치 회사 중 가장 신뢰받는 Data.ai에서 제공하는 추정치로 실제 회사의 실적과 일치하지 않습니다.
 ※ 세션은 앱 내에서 발생한 사용자의 상호작용 활동을 의미하며 세션 산정방식은 운영체제별로 기준이 상이할 수 있습니다.



Business | PlayerSDK

OTT사업자들에게 크로스 플랫폼이 가능한 최고 사양의 품질제공

스마트폰 & 태블릿, 스마트TV, STBs, 웹 브라우저에서 사용 가능

빠르고 전문적인 글로벌 1:1 기술지원



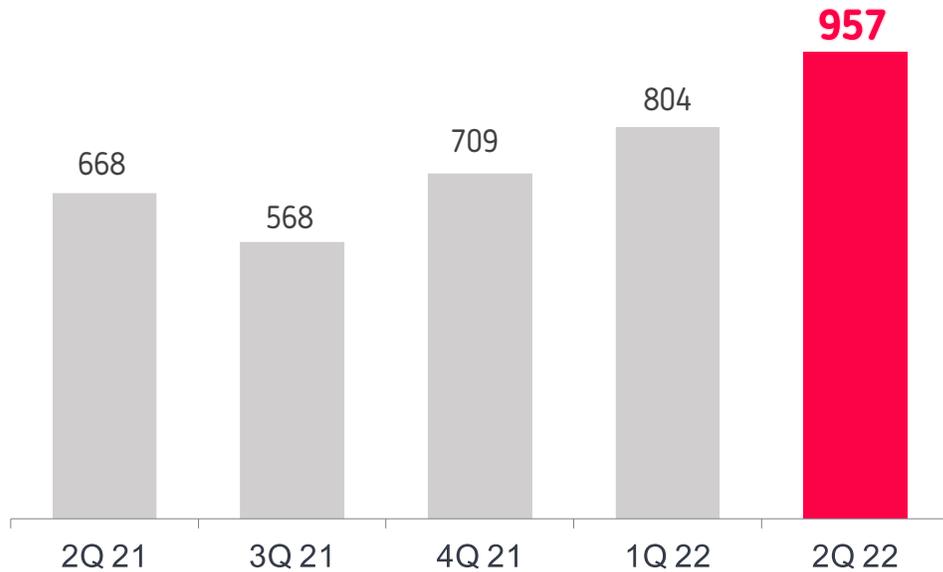


PlayerSDK Performance

> PlayerSDK 매출

2분기 매출 YoY +43% / QoQ +19% .

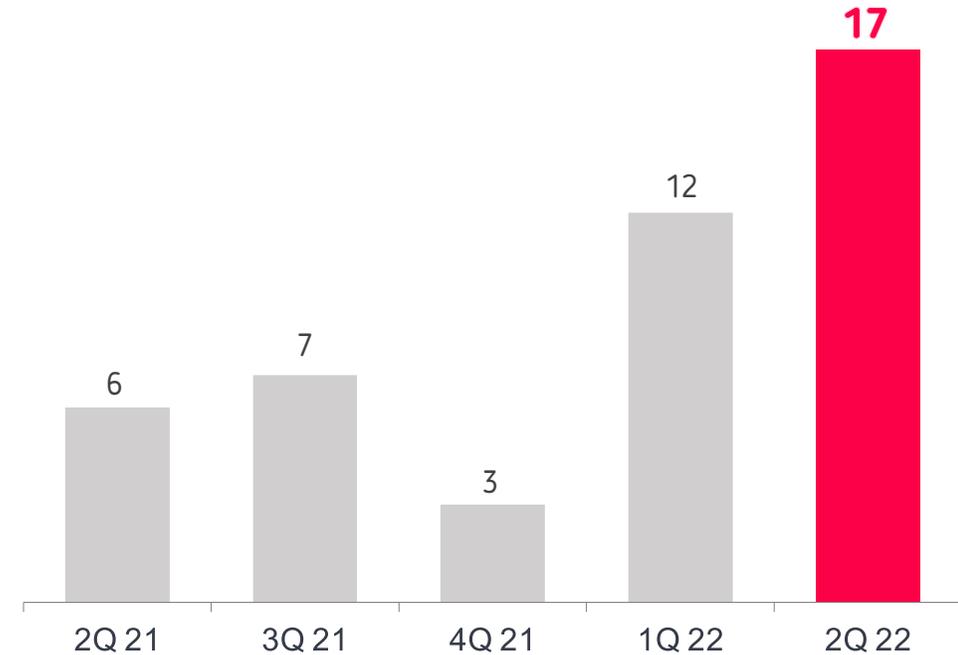
(단위: 백만원)



> PlayerSDK 고객수

2분기 고객사 YoY +183% / QoQ +42% .

(단위: 고객수)



※ 상기 고객수는 2분기에 매출이 발생한 고객사들의 총 수 입니다.



Appendix

주요연혁

- 02년 회사설립
- 05년 삼성전자에 스트리밍 플레이어제품 공급
- 10년 LG전자에 스트리밍 플레이어제품 공급
- 11년 코스닥시장 상장
- 11년 HBO에 안드로이드 용 Player SDK공급
- 12년 KineMaster 앱 개발 시작
- 13년 Time Warner Cable에 Player SDK공급
- 13년 안드로이드 버전 KineMaster 출시
- 14년 안드로이드 버전 SingPlay 출시
- 15년 XiaoMi에 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 9천, MAU 6천 4백만
- 21년 누적 다운로드 5억 2천, MAU 4천 9백만
- 22년 누적 다운로드 5억 5천, MAU 4천 4백만
- 22년 1월 전환우선주발행 발행총액 8,499백만원, 454,536주
- 22년 KineMaster 6.0버전 출시

연결법인

※ 연결기준 총 162명

	본사		
	KineMaster		
	118명		
	본사지분 100%	본사지분 100%	본사지분 100%
	미국	중국	스페인
	KineMaster	KineMaster	PlayerSDK
	11명	4명	29명

※ 인력현황은 본사와 자회사를 포함한 연결기준의 정규직 및 계약직 인원입니다.

주주구성

보통주	임일택	1,574,407	11.25%	Founder · 대표이사
	(주)솔본 등	4,543,251	32.45%	투자자
	그 외	7,428,649	53.06%	기타 및 소액주주
전환우선주		454,536	3.25%	-
총합계		14,000,843	100.00%	-

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



Q2 2022 | KineMaster Corporation

IR/Planning | ir@kinemaster.com

www.kinemastercorp.com | www.kinemaster.com

Copyright © KineMaster Corp.