

keukeyTM

사업소개서

KEEP TALKING
with keukey™

사람은 기기를 통해서 다른 사람과 소통합니다.
저희는 **도구가 불편해서 소통이 어려워지면 안된다**고 생각합니다.
사람들이 기기에 **원하는 내용을 손쉽게 입력**할 수 있는
보다 나은 입력 솔루션을 개발하는 회사,

KEUKEY INC.

연혁



파트너



Japanese keukey keyboard
powered by
OMRON SOFTWARE Ltd.

지적재산권

8 한국 등록특허

16 한국 출원특허

1 한국 등록상표

8 PCT 출원특허

5 미국 출원특허

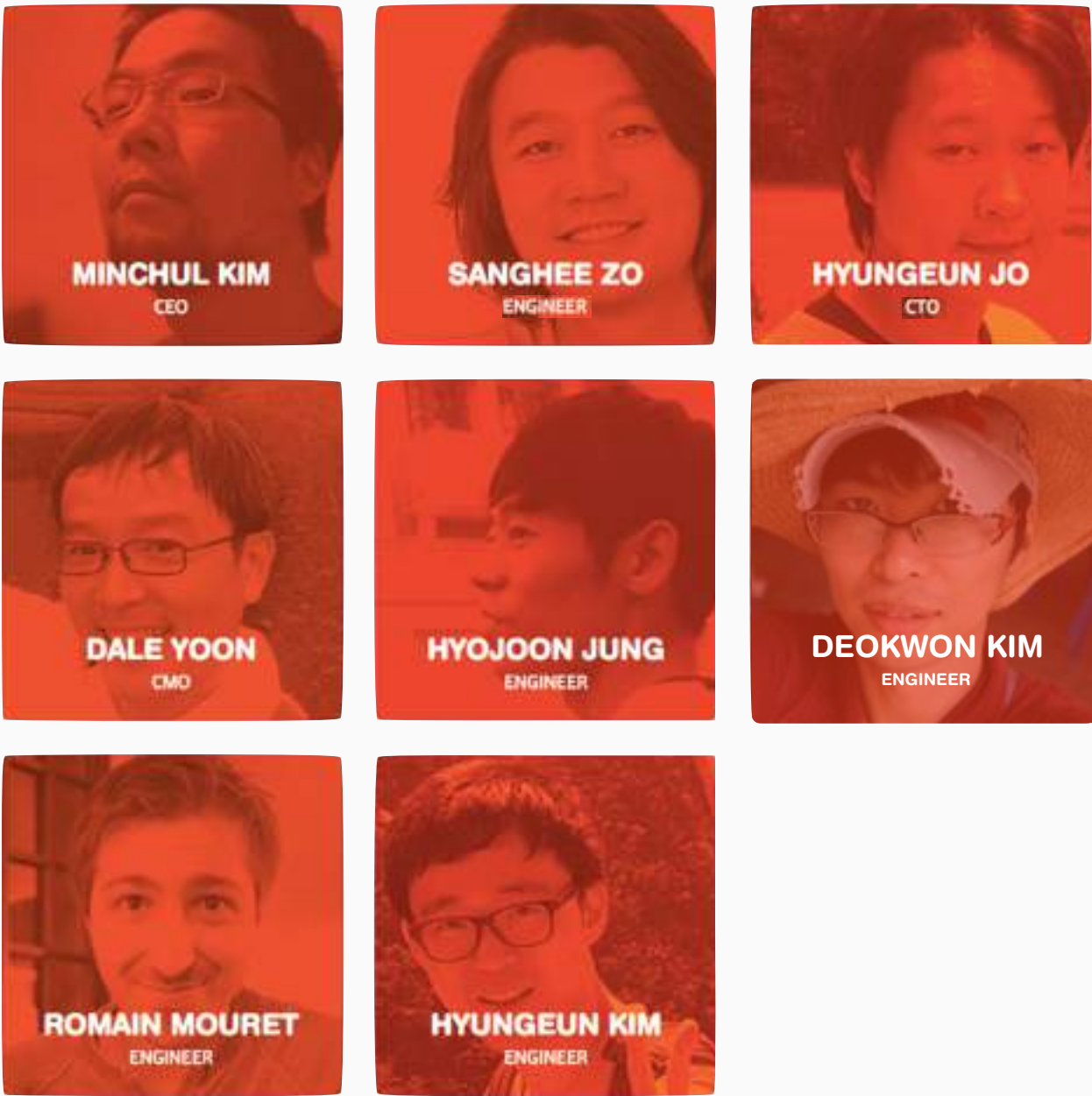
1 일본 등록특허

3 일본 출원특허

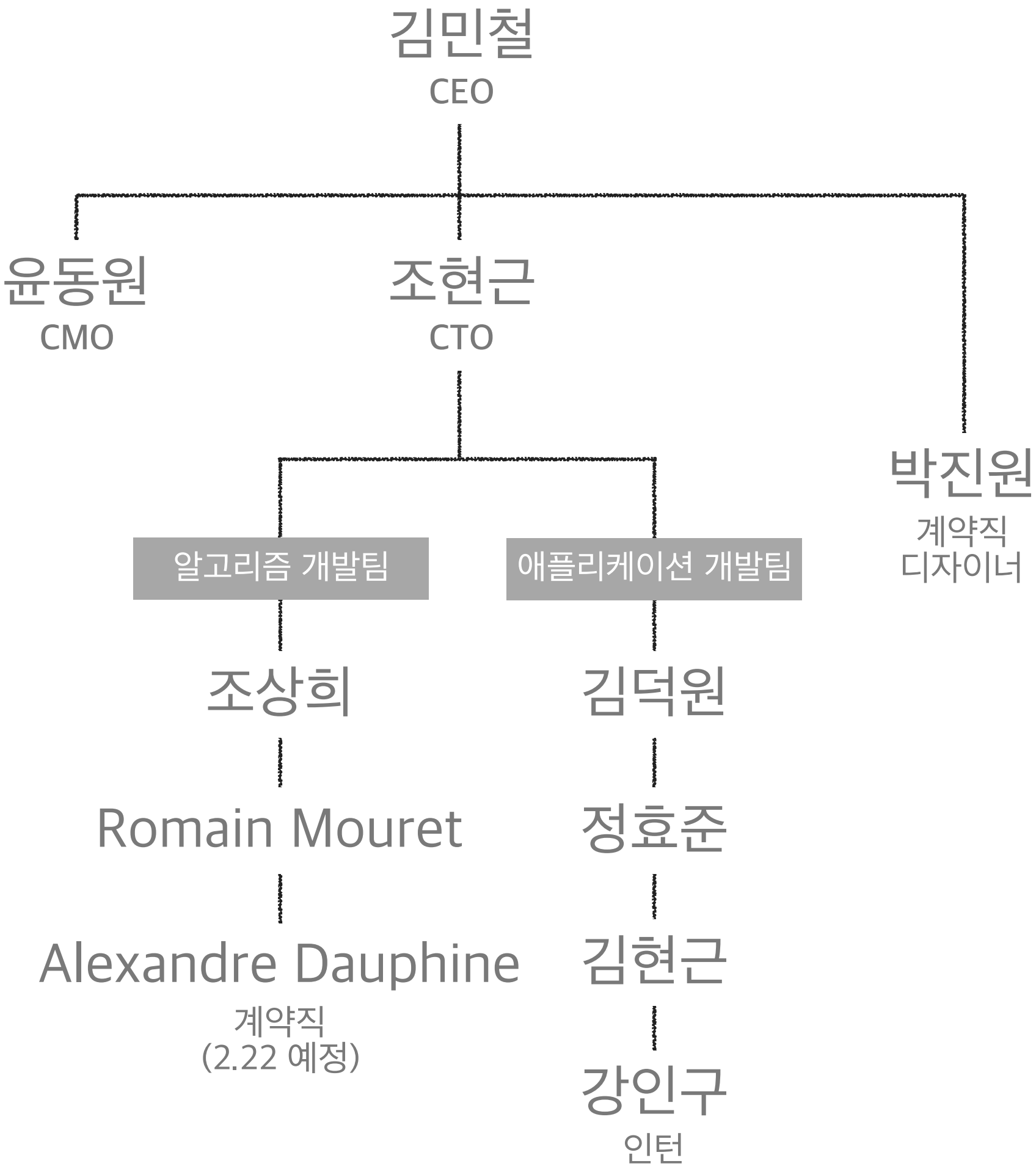
2 중국 출원특허

주요구성원

- 김민철 / CEO (공동창업자)**
KAIST 전산학 학사
삼성전자 소프트웨어센터 UX designer
- 조현근 / CTO**
KAIST 문화기술대학원 박사 (HCI 전공)
KAIST 산업디자인 학사
삼성전자 DMC연구소 Senior Researcher
- 윤동원 / CMO**
서울대학교 천문학 학사
Honeywell Korea 기술영업 및 마케팅
삼성전자 반도체연구소 기술기획
- 조상희 / SW Engineer (공동창업자)**
KAIST 전산학 (중퇴)
PurpleRobo 대표 (인디 게임스튜디오)
- 김덕원 / SW Engineer**
중앙대학교 컴퓨터 공학과 학사
삼성전자 무선사업부 UX파트
인프라웨어/디오텍 기술기획 및 PM
- Romain Mouret / SW Engineer**
MS in Computer Science at Épita, Paris
Machine learning and natural language processing
BrailleNet, SyncFoni, Knowledge-Inside
- 이상용 / IP Advisory (공동창업자)**
KAIST 기계공학 학사
김앤장 변리사
모아국제특허사무소 대표 변리사



조직구성



솔루션 개발

현재 위치



KEYBOARD

백스페이스 없이
오타를 손쉽게 수정할 수 있는 키보드



VOICE

재발화로 손쉽게 오인식을 수정하여
정확한 문장을 완성하는 솔루션



VOICE +

대화형 에이전트에서 재발화로 오류를 수정하여
정확한 의미를 완성하는 솔루션

keukey

KEYBOARD

Swipe down



SOLUTION

.수정

백스페이스를 누르지 않고 고칠 단어를 다시 타이핑한 다음
키보드를 쓸어내림(swiping down)

Hey! how **ate** you?|

Hey! how **ate** you? **are**|

Hey! how **are** you? |



.삭제

키보드에서 위로 swiping할 때마다
한 구(phrase)씩 삭제

keukey is really handy!|

keukey is really|handy!

keukey is|really handy!

keukey|is really handy!



.삽입

앞으로 돌아가지 않고 삽입할 단어를 타이핑한 다음
키보드에서 왼쪽으로 swiping

keukey is handy!|

keukey is handy! **really**|

keukey is **really** handy! |



.반복

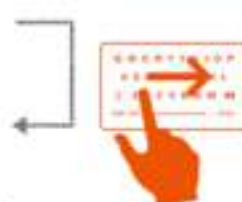
키보드에서 오른쪽으로 swiping하여
손가락을 떼지 않고 있으면 마지막 글자가 계속 반복 입력

Wow ye|

Wow yea|

Wow yeaaaaaaaa|

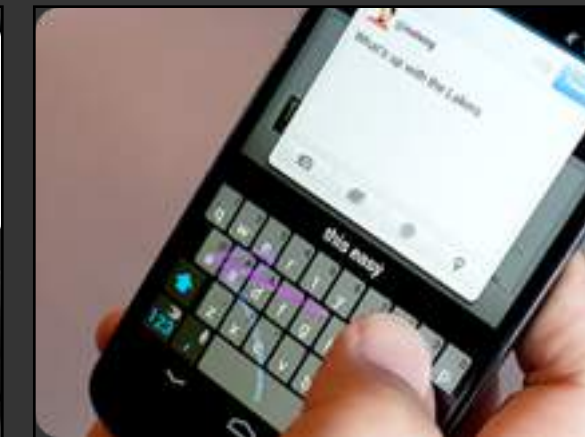
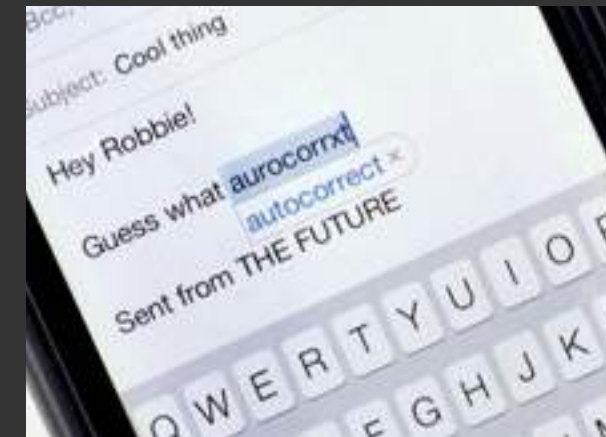
Wow yeaaaaaaaaah!



PROBLEM

.키보드에서 오타가 많아 백스페이스 키 입력이 많다.

.이전의 솔루션은 오타를 미연에 방지하는데 초점을 맞추고 있다.



* 자동 수정은 때때로 오작동이 많고, 언어모델이 잘 작동하지 않는 언어에서는 무용지물이다.

.이러한 기술에도 불구하고 여전히 오타는 많고, 매일 백스페이스를 누른다.

TECHNOLOGY

.**Algorithm_KP** (패턴 매칭 알고리즘) / 유사한 패턴의 복수개의 수정후보를 도출

- Levenshtein Algorithm을 개선하고, sub-string pattern matching으로 확장
- 이웃입력, 생략입력, 중복입력, 순서바뀜 입력을 검토
- 사전이나키보드 자판배치에 기반하므로 용이하게 언어확장 가능 (현재 11개 국어 지원)

.**Algorithm_KS** (다양한 보조 알고리즘) / 사용자 습관과 언어 특성을 반영

- 패턴 매칭 이외의, 사용자의 입력 속도, 습관, 언어 특성에 따른 다양한 요소를 고려한 알고리즘
- 머신 러닝 알고리즘을 활용하여 사용자가 자주 발생시키는 오타 유형에 관련된 수정 대상을 우선적으로 수정
- 한글의 초/중/종성 결합 규칙, 일본어의 히라가나-한자 변환 등 언어 특성을 반영한 보조 기능들

CORE STRENGTH

.백스페이스 없이 오타 수정이 가능하여 가장 쉬운 방법의 오타 수정을 제공

.사전 DB 등을 사용하지 않고 패턴매칭만을 사용하여 프로그램이 가벼움

.4방향 swiping만으로 편리하고 다양한 편집 기능 제공

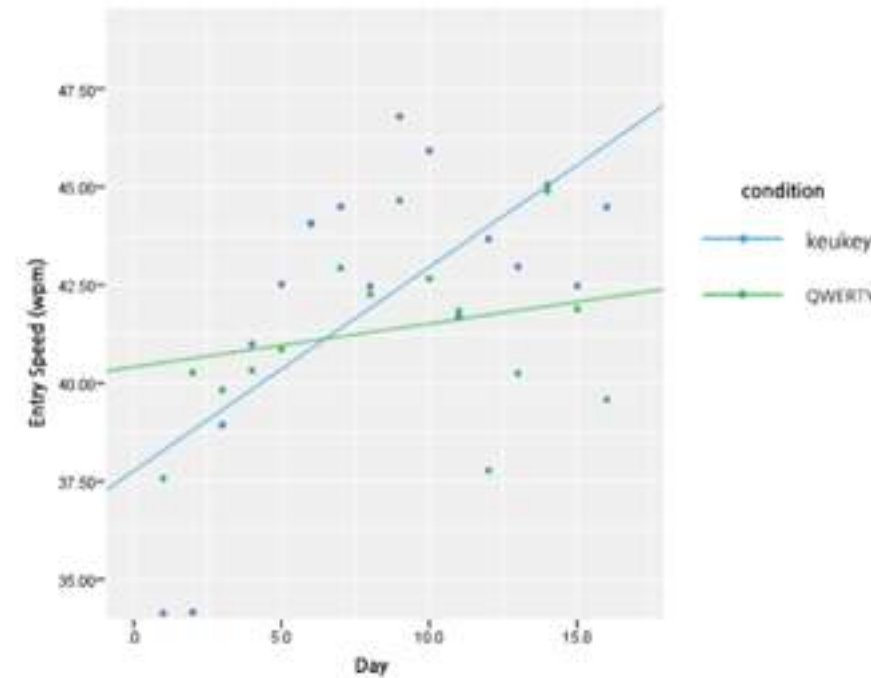
.백스페이스 혹은 커서 이동 및 자동 기능 사용을 통한 단절이 최소화된, 연속적인 타이핑 입력 경험 제공

STATUS

앱 마켓 출시 (2016년 1월 기준 70만 다운로드)

구글플레이에 키보드 출시

TECHNICAL BENCHMARK DATA



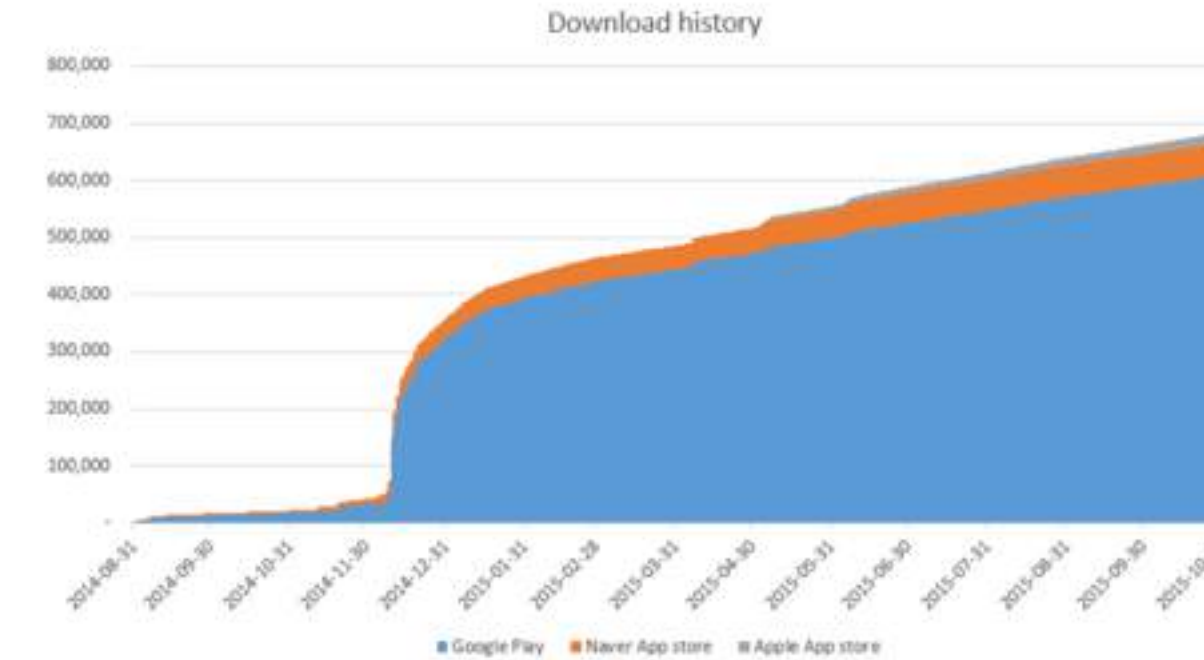
6.5 Days

- User with keukey keyboard could type faster than with the default QWERTY keyboard after 6.463 days since the first usage.

12.4 Percent

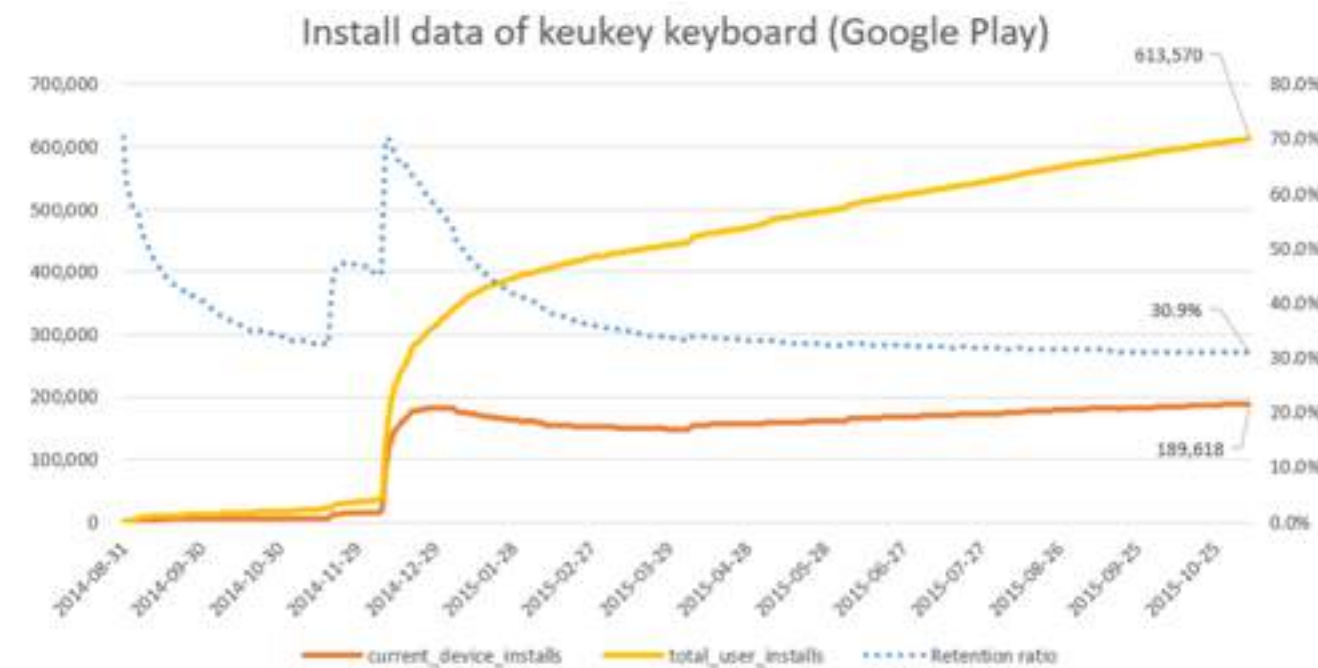
- Typing speed increased 12.38% after fifteen day usage comparing to the default QWERTY keyboard.
- Day 15
 - QWERTY 39.583 wpm
 - Keukey 44.485 wpm

RESULT



1. Release on Google Play
 - Aug. 31, 2014
2. Total number of downloads
 - 688,976 (up to Nov. 7 2015)
3. Android ver. via Google Play
 - 613,570 (89.2%)

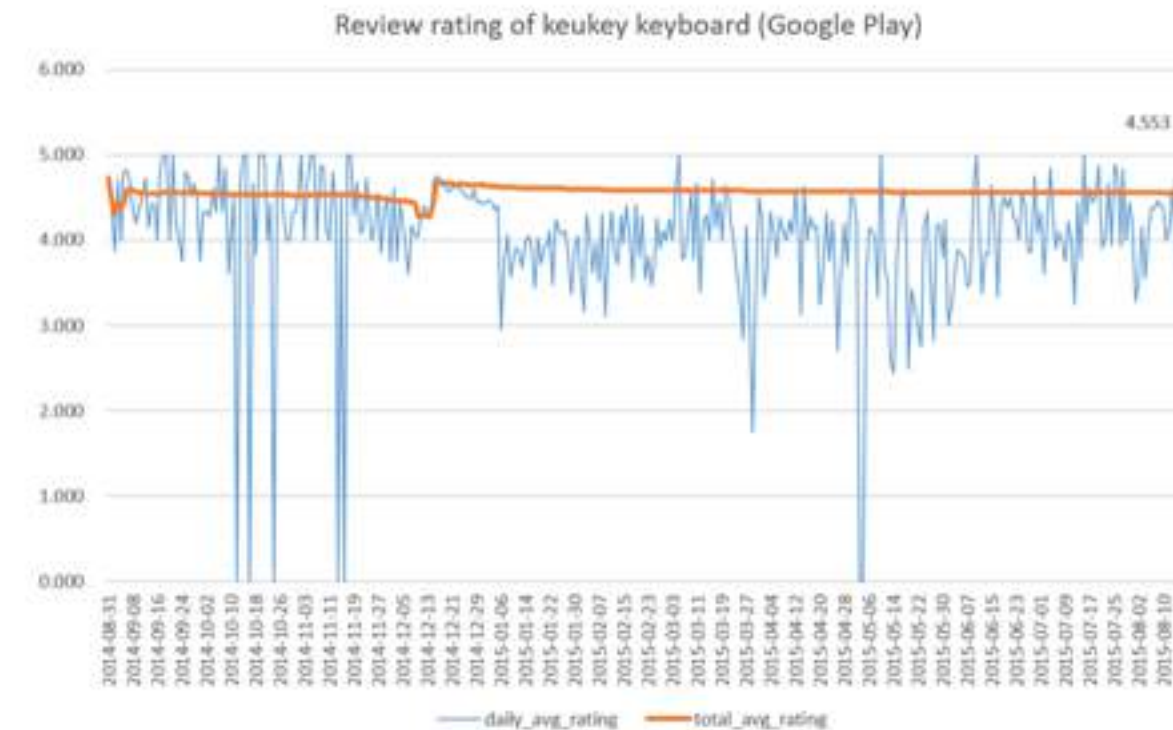
RESULT



30.9 Percent

Retention ratio
(Current/Total)

REVIEW



4.6 rating

Review Rating
(31,305 reviews)

12.4% 타이핑 속도 향상
700,000 다운로드 / 200,000 사용자

23,000+ ★★★★★ 리뷰
4.6 평점



PROBLEM

- .자동차내 환경이나 스마트 워치 등을 사용할 경우 키보드를 사용할 수 없기 때문에 음성으로 입력이 필요
- .현재 음성인식 기술은 오인식이 자주 발생하여 사용자들에게 크게 환영받지 못하고 있음
- .음성인식 기술이 발전하고 있지만 인식률을 100%로 만들기는 어려울 것
- .오인식(misrecognition)이 발생했을 때 전체를 취소하고 다시 말하는 것 외에 수정할 수 있는 방법이 없음

SOLUTION

.변경하고 싶은 부분만 다시 말해서 문장을 수정

- 1) Voice Engine에서 나온 STT(Speech-To-Text) 결과
- > 2) 편집 시작 액션 (화면을 swiping down & holding)
- > 3) 고치고 싶은 부분 다시 말하기 (재발화)
- > 4) 패턴 매칭 프로세스
- > 5) 수정/삽입/삭제 결과 표시
- > 6) (1st candidate이 사용자가 원한 것이 아니면) Previous/Next 조작을 통하여 맞는 위치로 변경



TECHNOLOGY

.**Algorithm_VS (Correction Range Search)** : 재발화 내용에 매칭되는 수정 대상을 정확하게 탐색

- 패턴 매칭, language model 분석 기반
- 머신 러닝을 통해 사용자의 의도(수정/삽입/삭제)를 파악
- 현재 성능 (2015.11월 기준)
 - * 성공률 : 85%

.**Algorithm_VR (Correction Refinement)** : 틀린 부분을 재발화 시 다시 오인식되지 않도록 보정

- N-best/Lattice 및 language model 분석 기반
- Spell-it, nested correction과 같은 보완 기능 추가 제공
- 현재 성능 (2015.11월 기준)
 - * 1차 재발화 시 : 61%
 - * 2차 재발화 시 : 73%
 - * 많은 수의 N-Best, 사용자 history 등의 데이터 활용으로 추가적 성능향상 가능

CORE STRENGTH

- .음성인식 편집에는 다른 대안이 없으며, 본 솔루션은 오직 음성만을 사용하여 정확한 텍스트 편집 가능
- .스마트워치 등의 웨어러블, 혹은 자동차 내부 환경에서의 정확한 Text의 생산성을 확보
- .한국어/영어 지원. 언어별 성능 편차가 낮으므로 추후 용이하게 언어확장 가능

STATUS

네이버 및 구글 음성인식 엔진 상에 알파버전 프로토타입 및 스마트워치(안드로이드) 포팅 완료. 2016년 3월 앱 마켓 출시 예정



자연어 기반 수정으로의 확장

.음성인식 문자의 오류 또는 이를 통한 의미전달의 오류 발생시, 대화형 시스템에 최적화된 자연어 기반의 재발화를 통해 이를 수정

.최종적으로는 사용자에게 보다 ‘스슬만한’ 대화형 음성인식 시스템을 제공하고자 하는데 일조하고자 하는 목적

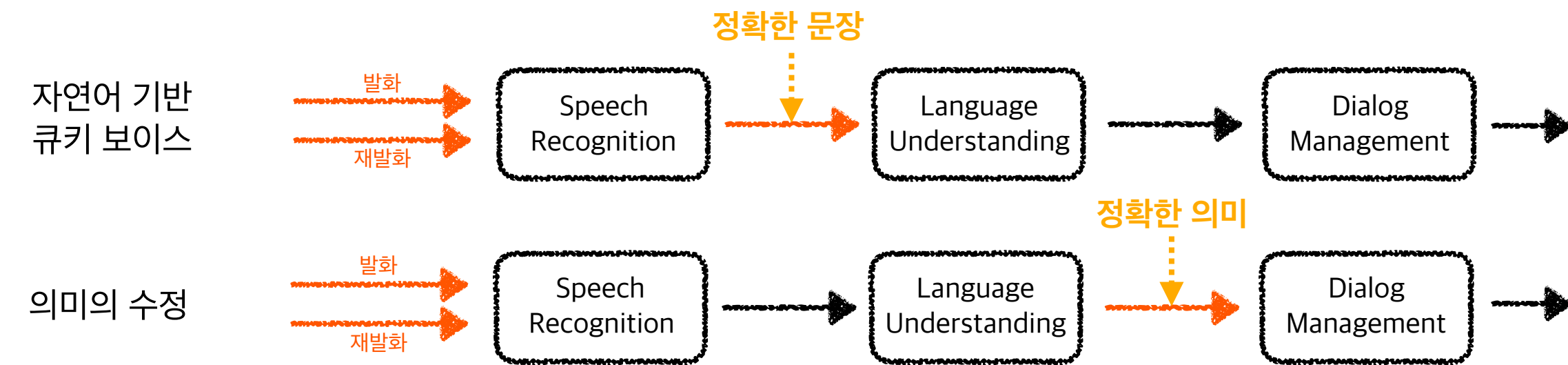
수정 대상의 확장 : 정확한 의미전달을 할 수 있는 기술로 확장

.음성인식 기술은 음성으로 문자를 입력하는 것을 넘어 지능형 에이전트의 입력수단으로 먼저 확산될 것으로 예상

.정확한 문자를 입력할 수 있는 큐키 보이스에 더하여, 손쉽게 정확한 의미를 시스템에 정확히 전달할 수 있는 기술로 확장

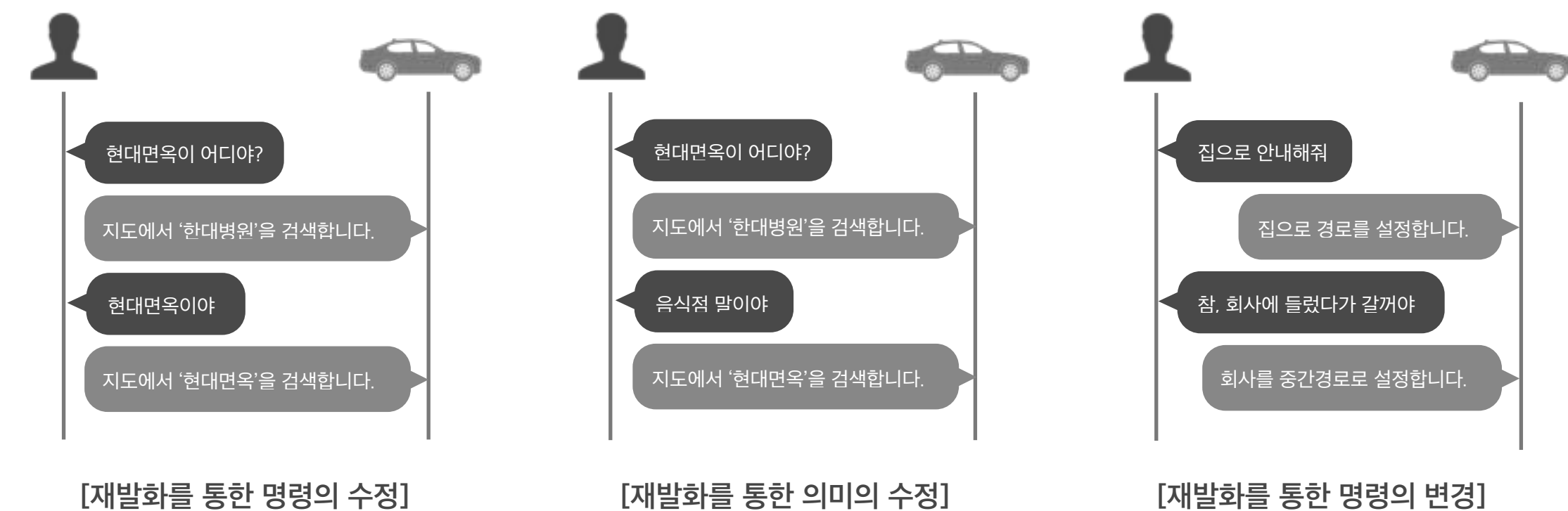
OVERVIEW

.큐키 보이스를 자연어 기반으로 확장하여 지능형 에이전트 음성인식에 적용하고, 재발화를 통하여 정확한 의미를 분석하여 시스템에 전달



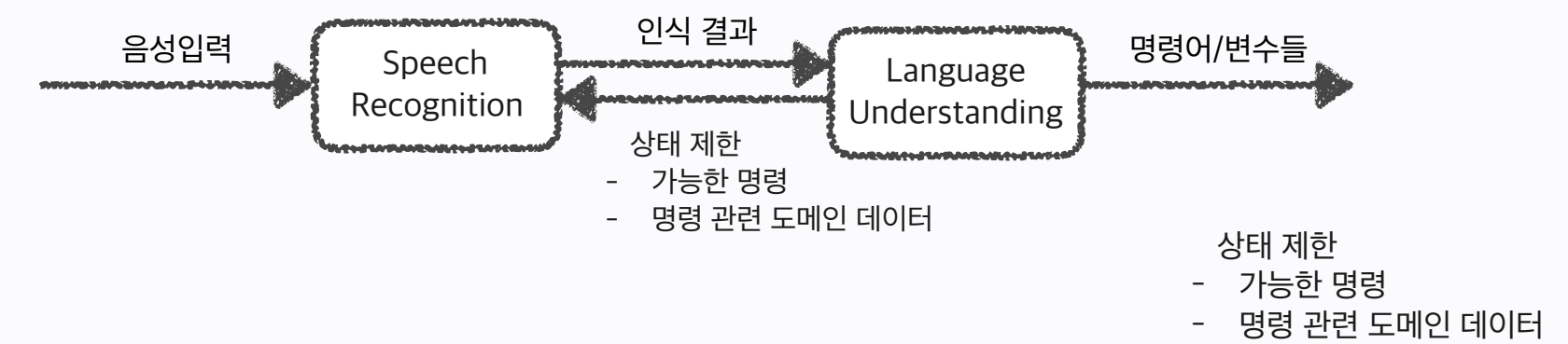
SOLUTION

.대화형 시스템에서 시스템이 잘못인식하고 있는 부분을 인지하고, 재발화를 통하여 시스템에 정확한 의미를 전달

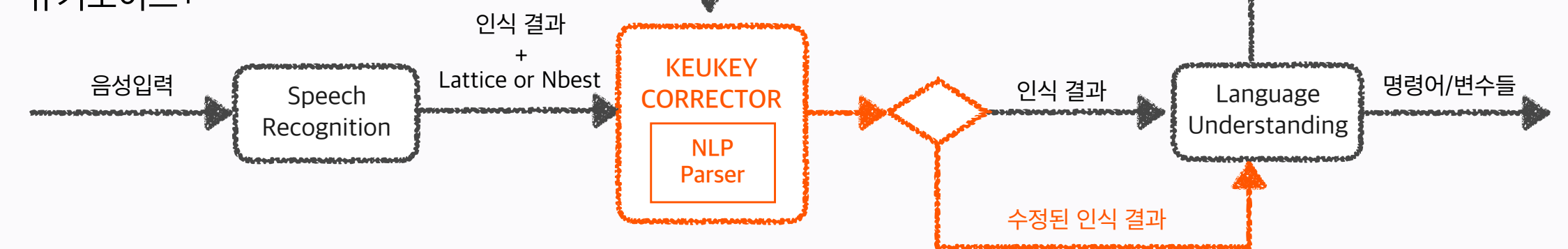


SYSTEM

기존 시스템



큐키보이스+



비즈니스 전개



KEYBOARD

일본 B2B 시장 Biz Dev 결과 **가시화**



VOICE

스마트워치/스마트폰 시장 Biz Dev **시작**



VOICE +

자동차 시장을 타겟으로 Biz Dev **예정**

마켓 트렌드 : 키보드 앱 시장 (B2C)

주요 공급사	특징	Business model	월간 다운로드 (2016/1월)	월간 매출 (\$)	다운로드 당 평균 매출 (\$)
SwiftKey	AI기반, 사용자의 입력패턴 학습 다양한 테마제공	무료 앱 + 인앱구매	1,370,000	18,000	0.013
Swype	Nuance에 인수(2011)	유료 앱 + 무료 앱 + 인앱구매	91,600	93,900	1.025
Fleksy	키보드 커스터마이징 중심	무료 앱 + 인앱구매	235,000	1,390	0.006
GO Keyboard	60개이상 언어대응 다양한 테마 및 이모티콘 주력 최다 사용자 보유	무료 앱 + 인앱구매	3,800,000	28,200	0.007
KEUKEY		무료 앱 + 인앱구매	41,772	340	0.008

source : App annie, google play, 각사 홈페이지, 당사 자료

- * 세계 주요 키보드 업체들의 기본 BM은 무료 앱 + 인앱구매
- * 타 장르 대비 키보드 앱의 다운로드 당 평균 매출은 매우 낮은 편
- * 당사의 경우
 - .다운로드 당 평균 매출은 주요 키보드 업체들과 유사한 수준 (~\$0.01)
 - .손익분기점에 도달하기위한 월간 다운로드 수 : 7,600,000 다운로드 / 월 (당사 2015년 손익계산서 기준)
 - 세계 최대 사용자 키보드인 GO Keyboard 월간 다운로드 수의 2배

B2C 시장은 기본 사용자수가 훨씬 커지지 않으면 수익화가 어려움 → B2B에 집중

비즈니스 모델 : 쿼키 키보드

		고객군	예상 계약 방식	잠재 매출	매출화 성공 확률	현재 상태	향후 전망 / 계획
B2C		End-users	앱스토어	없음	매우 낮음	현재 무료. 별도의 키보드를 출시하거나 매우 큰 실사용자수를 기반으로 한 인앱구매외에는 수익화 불가능	없음
B2B	OEM	예) 삼성, 화웨이, 샤프, 교세라 등	대당 라이선스	중간	중간	당사 키보드의 일본어 버전에 대한 수요 있음	현재 진행 중인 일본 고객사들과의 협의를 지속하여 계약 체결 및 확대
	Mobile Service Provider	예) LINE, Yahoo Japan, Facebook	프로젝트별 LSTK 계약	유동적	낮음	MSP가 특정 키보드 기능을 사용하기 위해 서는 자체 키보드 개발 및 출시가 필수	없음
	OS owner	예) Apple, Google, Microsoft	프로젝트별 LSTK 계약	높음	낮음	각 회사가 키보드 자체 성능 향상에 집중	없음

* LSTK : Lump Sum Turn Key

* Why Japan?

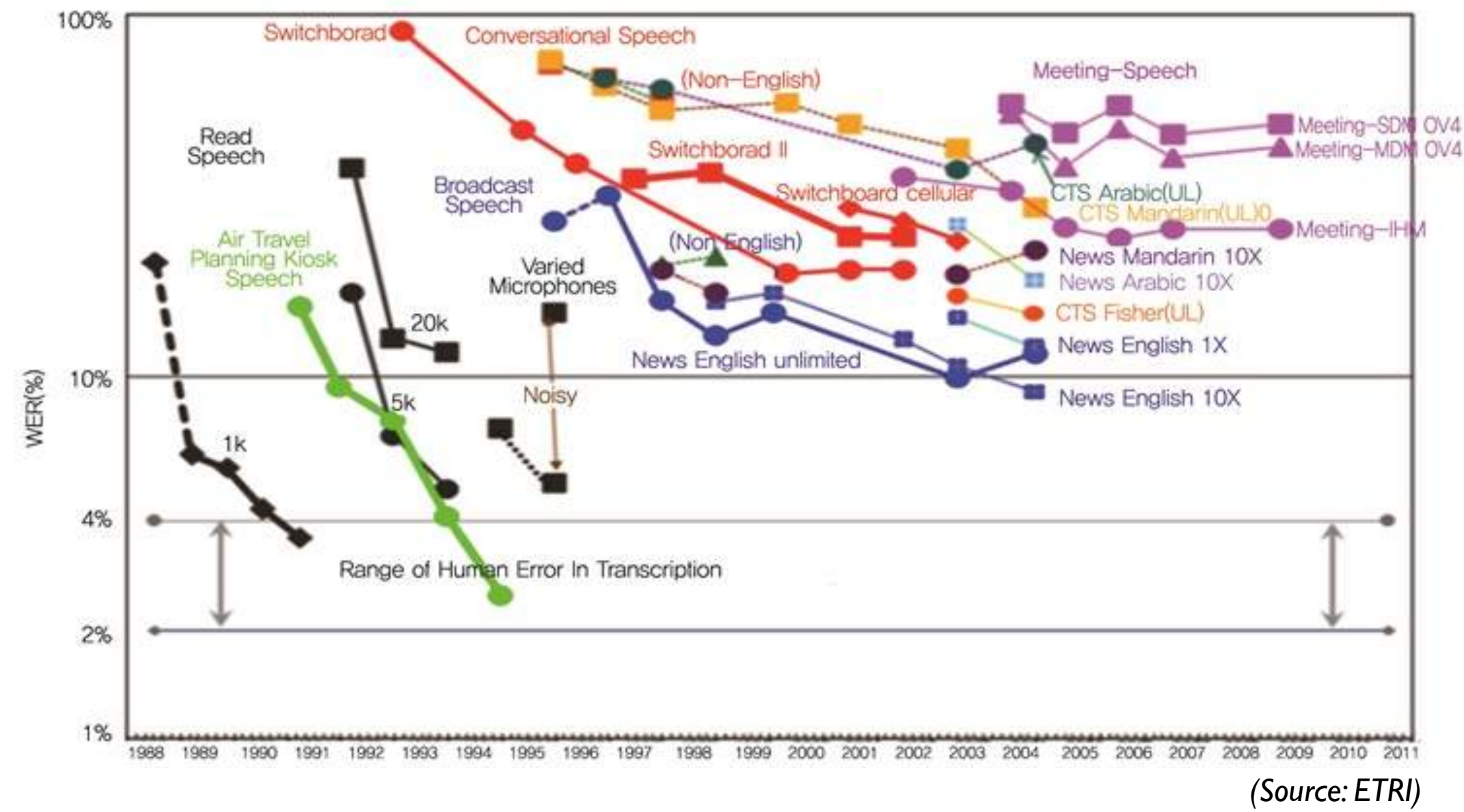
- .일본어 입력 방식이 복잡함
- .일본 시장 내에 스마트폰 키보드 시장이 존재 (옴론, ATOK 등의 공급사가 유료 소프트웨어 키보드 판매중)
- .일본 Device OEM들의 차별화 니즈 존재
- .당사 일본 대리점(산텍 주식회사)의 현지 영업 능력

* Risk & Limitation

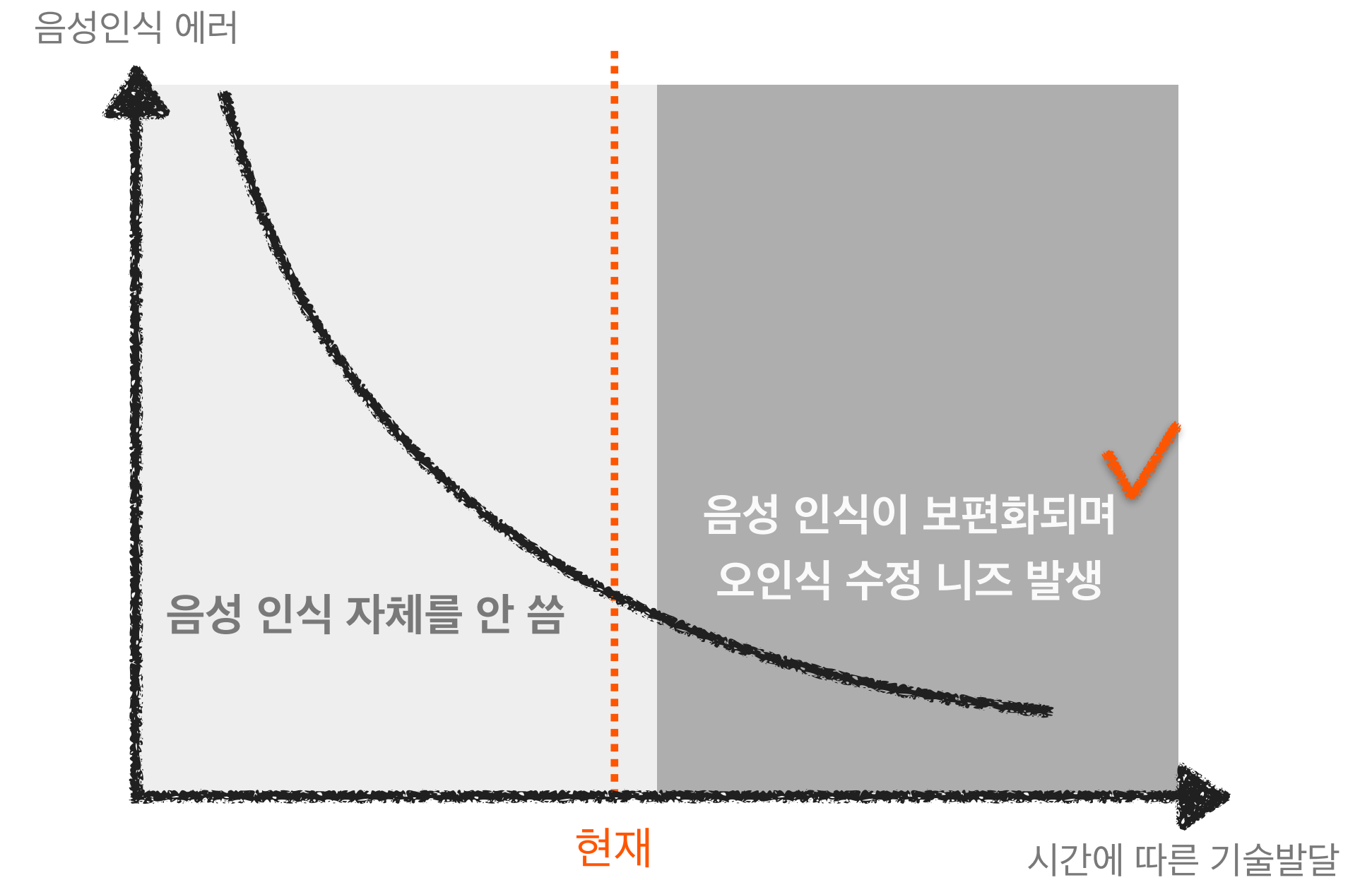
- . 일본 내수 시장에만 국한
- . 일본 내수 시장 규모 및 성장성의 한계

키보드 사업 전략 : 일본 Device OEM에 대한 B2B 영업 지속

마켓 트렌드 : 음성인식 기술 현황



- * 최근 딥러닝 기법을 통한 음성인식 성능 향상
- .구글, 바이두가 기술 선도 : 구글 8% WER (Word-Error Rate)
- .사람의 인식 능력 : 2~4% WER



- * 오인식 수정 니즈의 지속적 필요
- .8% WER : 문장 2~3개에 1번은 에러
- .기술에 대한 기대치 향상 / 사람이 실수로 잘못 말한 경우

음성인식 성능 향상에 따른 보편화 → 수정/편집 니즈 발생

마켓 트렌드 : 음성인식 SW시장 전망

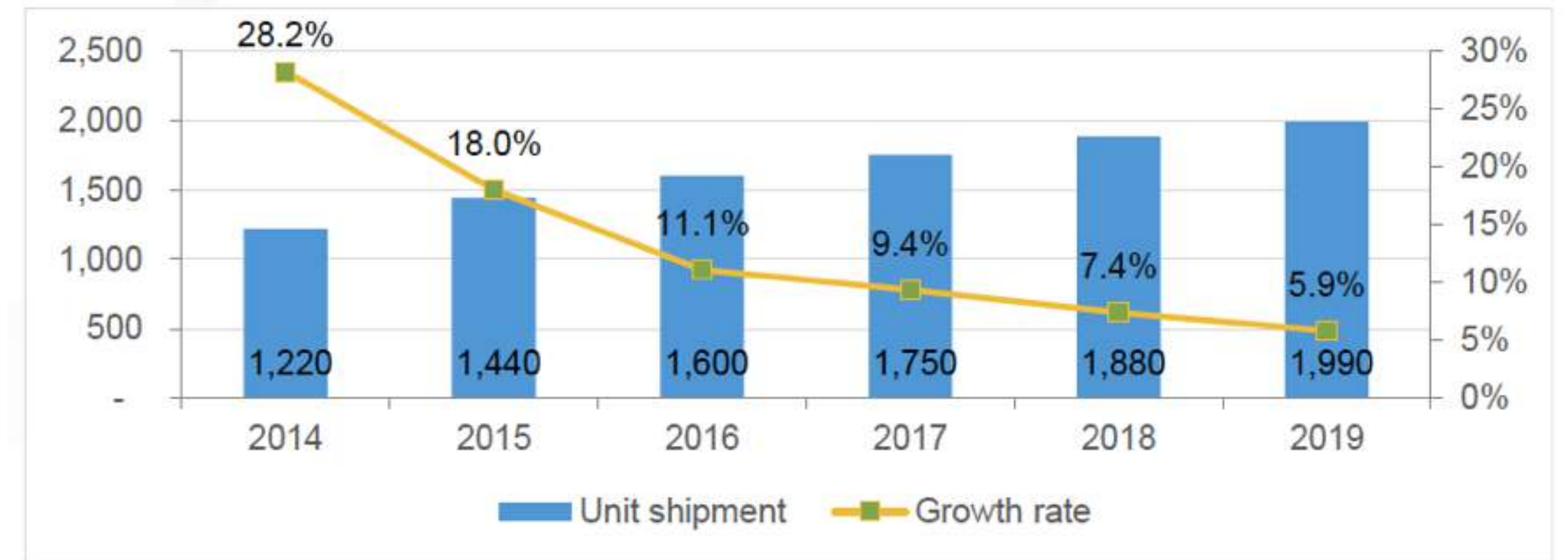
Annual Voice and Speech Recognition Seats by Industry, World Markets: 2015-2024



(Source: Tractica)

- * Consumer시장을 필두로 수요 증가 예상
- * 연평균 성장률 (CAGR) 예상 : 40%

Global voice recognition market for smartphones 2014-2019 (million units)

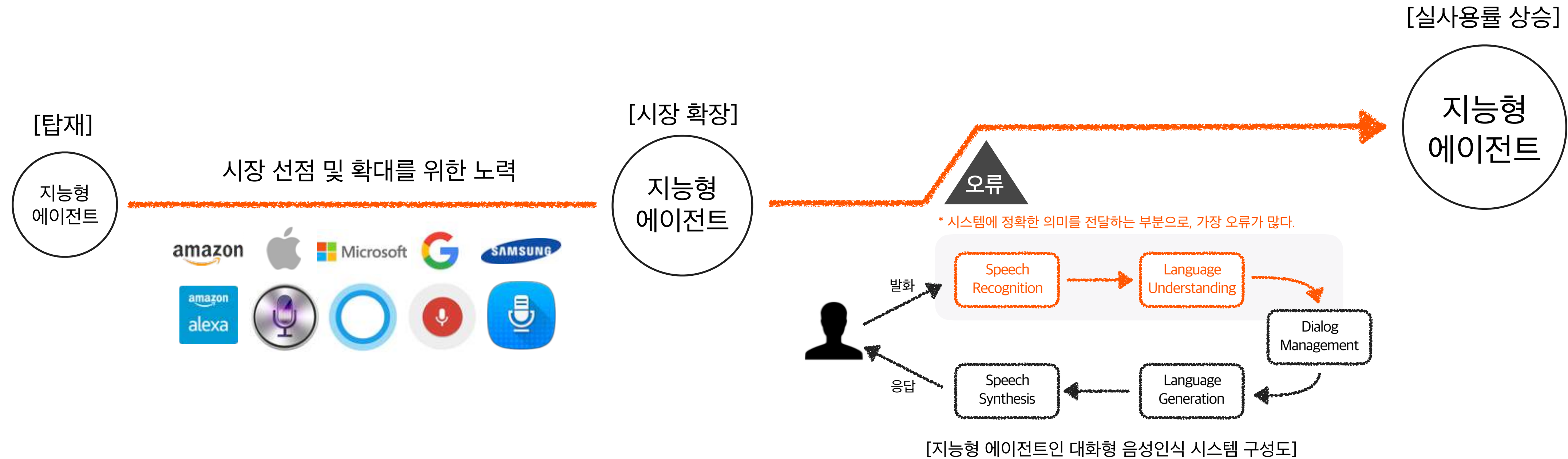


technavio, 2015

- * 스마트폰 음성인식 adoption rate 100% (2014년 출하분 기준)
- * 탑재 형태 : 키보드에 연동된 음성인식 인터페이스, 대화형 개인비서

수년 내에 음성인식 시장은 큰폭의 성장이 예상

마켓 트렌드 : 지능형 에이전트의 핵심 관문, 음성인식



- * 애플, 구글, 삼성 등 메이저 업체들이 음성인식을 기반으로 한 지능형 에이전트 시장 선점 및 솔루션 확산을 위해 집중적인 R&D 투자 중
.인식률 향상 / Deep learning 기반의 자연어 처리 기술이 main
- * 탑재 ≠ 사용 : 음성인식 기능 사용률 낮음
.원인 : 기능인지 낮음, 높은 오류율에 의한 사용 포기, 공공장소에서의 낮은 사용성 등

- * 대화형 개인비서 시스템의 핵심 관문 : Speech recognition + Language understanding
.똑똑한 서비스를 할 수 있는 능력이 있어도 '정확히 알아 듣지 못하면' 사용성이 떨어짐
- * 대화형 개인비서 사용 확산에 따라 음성인식 사용률도 상승할 것으로 예상

정확한 '의미 입력' 기술의 니즈는 확대될 것

비즈니스 모델 : 쿠키 보이스/보이스+

		고객군	예상 계약 방식	잠재 매출	매출화 성공 확률	현재 상태	향후 전망 / 계획
	B2C	End-users	앱스토어	매우 낮음	낮음	앱스토어 출시 예정	사용자들이 음성인식을 많이 사용하게 될 때까지 큰 매출 기대 어려움
B2B	Smartwatch OEM	예) 삼성, 화웨이, LG, ASUS 등	대당 라이선스	중간	중간	쿠키 보이스를 중심으로 잠재 고객사들과 접촉 중	잠재 고객사 확보(기술 협의 진행 중). 추가 Biz Dev 필요
	Smartphone OEM	예) 삼성, 화웨이, 샤오미 등	대당 라이선스	높음	중간	쿠키 보이스를 중심으로 잠재 고객사들과 접촉 중	잠재 고객사 확보(기술 협의 진행 중). 추가 Biz Dev 필요
	Automotive	예) 현대기아자동차, BMW, Honda, Ford	대당 라이선스	높음	중간	쿠키 보이스+를 중심으로 잠재 고객사들과 접촉 중	Biz Dev 필요. 쿠키 보이스+ 프로토타입 완성 이후 본격 진행
	OS owner	Apple, Google, Microsoft	프로젝트별 LSTK 계약	높음	매우 낮음	음성인식 엔진 성능 향상에 중점	Deep learning 접목에 더 중점을 두어 시장에 출시할 것으로 예상

* LSTK : Lump Sum Turn Key

* 시장별 음성인식 사업 개발의 핵심 포인트

- .스마트워치-스마트폰 : 음성인식 사용성을 높이기 위한 니즈가 강함
- .자동차 : 차량내 IVI(In-vehicle Infotainment) 시스템의 인터페이스 허브로서 음성인식 기능이 중요

* Risk & Limitation

- . 의미있는 수준으로의 음성인식 사용률 증가 시점
- . 각 시장에서의 첫번째 계약이 Reference로서의 중요성이 매우 높음

보이스 타겟 시장 : 스마트워치/스마트폰 , 보이스+ 타겟 시장 : 자동차

비즈니스 모델 : B2B 비즈니스의 흐름

소프트웨어 탑재까지의 과정 및 예상 소요기간 및 당사 Biz Dev 현황

Account alias	Right contact 찾기	솔루션 소개 및 협업 가능성 검토	NDA 검토 및 체결	양산형 버전을 위한 공동 기술 개발	QA & QC pass	탑재 결정 및 출하	매출 발생	소요 기간 총합 (개월)
	A	B	C	D	E	F	G	
소요 기간 (개월; 스마트폰)	2	2	2	6	3	2	1	18
소요 기간 (개월; 자동차)	2	2	3	6	6	4	1	24
Watch OEM_A								14개월
Watch OEM_B								
Watch OEM_C								
Watch OEM_D								
Watch OEM_E								
Smartphone OEM_A								6개월
Smartphone OEM_B								
Smartphone OEM_C								
Smartphone OEM_D								
Smartphone OEM_E								
Smartphone OEM_F_jp								20개월
Smartphone OEM_G_jp								
Smartphone OEM_H_jp								
Automotive_A								
Automotive_B								
Automotive_C								
Automotive_D								
Automotive_E								
Automotive_F								
Automotive_G								
Automotive_H								
Automotive_I								

First contact부터 첫 매출 발생 시까지 대략 1.5~2년 가량 소요

비즈니스 모델 : 사업 개발 현황

* 스마트폰/스마트워치

. Smartphone OEM_A사 : 쿠키 보이스

- 자체 음성인식 엔진에 쿠키 보이스 탑재를 당사에 제안하여 상호 기술 검토 중 (NDA 체결 검토 중)
- 2017년 초 출시 예정 모델 중 minor model (non-flagship model) 탑재 목표로 진행

. Smartphone OEM_B사 : 쿠키 보이스

- 자체 음성인식 엔진에 쿠키 보이스 탑재 기술 검토 시작 (NDA 논의 이전)

* 일본 스마트폰 OEM

. Smartphone OEM_F사 : 쿠키 키보드

- 2016년 가을 모델에 쿠키 키보드 탑재 목표로 양산 버전 공동 기술 개발 중 (당사, 산텍, 옴론사 모두 참여)
- 해당 모델 출시 예정 단말 대수 : 100만대

. Smartphone OEM_G사 : 쿠키 키보드

- NDA 완료하였으며 탑재 범위 논의 중

* 자동차

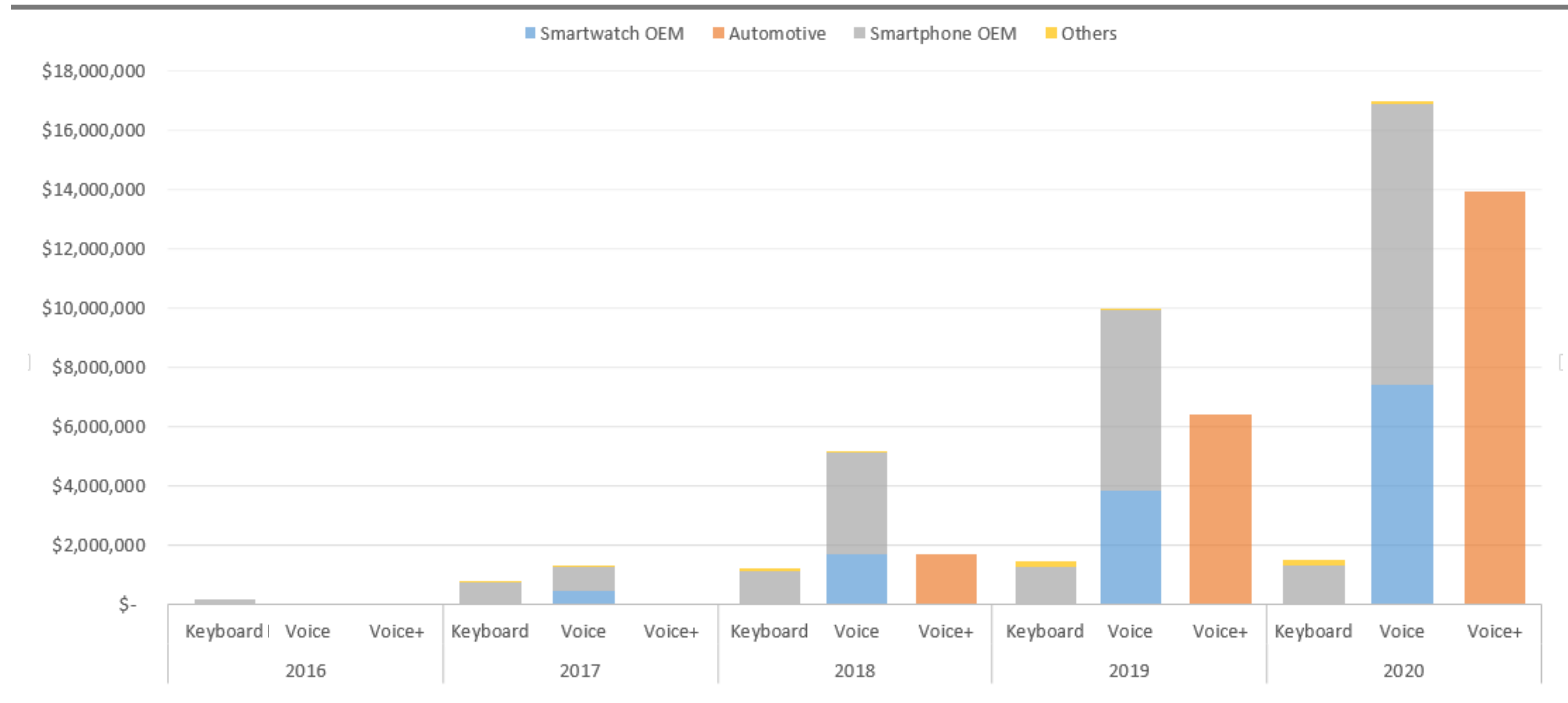
. Automotive_A사 : 쿠키 보이스 / 쿠키 보이스+

- 솔루션 소개 및 협업 검토 중

키보드 / 매출화 단계

보이스 / 대규모 계약을 위한 기술 검토 중

매출 예상



순차적 Biz Dev 진행 / 2018년부터 보이스 본격 매출 상승

예상 손익계산서 (기대치 전체 반영)

(Unit : US dollar)		2016F	2017F	2018F	2019F	2020F
Revenues		200,000	2,089,162	8,100,562	17,857,550	32,376,923
Voice		0	1,280,162	5,174,272	9,994,445	16,960,843
Keyboard		200,000	809,000	1,223,018	1,457,036	1,502,054
Agent		0	0	1,703,272	6,406,069	13,914,027
Operating Expenses		874,082	1,253,265	1,741,429	2,083,673	2,318,163
Labor		470,000	670,000	875,000	1,060,000	1,185,000
CEO & Designer		90,000	100,000	105,000	110,000	115,000
Engineer		300,000	420,000	550,000	670,000	750,000
Marketing		80,000	150,000	220,000	280,000	320,000
general & admin		374,082	533,265	696,429	843,673	943,163
Marketing		30,000	50,000	170,000	180,000	190,000
EBITDA		- 674,082	835,896	6,359,133	15,773,877	30,058,760

Head counts	(000)	10	15	20	25	28
CEO & Designer		2	2	2	2	2
Engineer		7	10	13	16	18
	Voice	3	5	7	8	9
	Keyboard	2	3	3	3	3
	Agent	2	2	3	5	6
Marketing		1	3	5	7	8

비용 측면

양산 버전 개발 서포트	출시 후 서포트
--------------	----------



계약 체결을 위한 개발	양산 버전 개발 서포트	출시 후 서포트
--------------	--------------	----------



프로토타입 및 기반 기술 확충	계약 체결을 위한 개발	양산 버전 개발 서포트	출시 후 서포트
------------------	--------------	--------------	----------



순차적 Cash pipeline 확보를 위해 2017년까지 100만불 추가 자금 필요

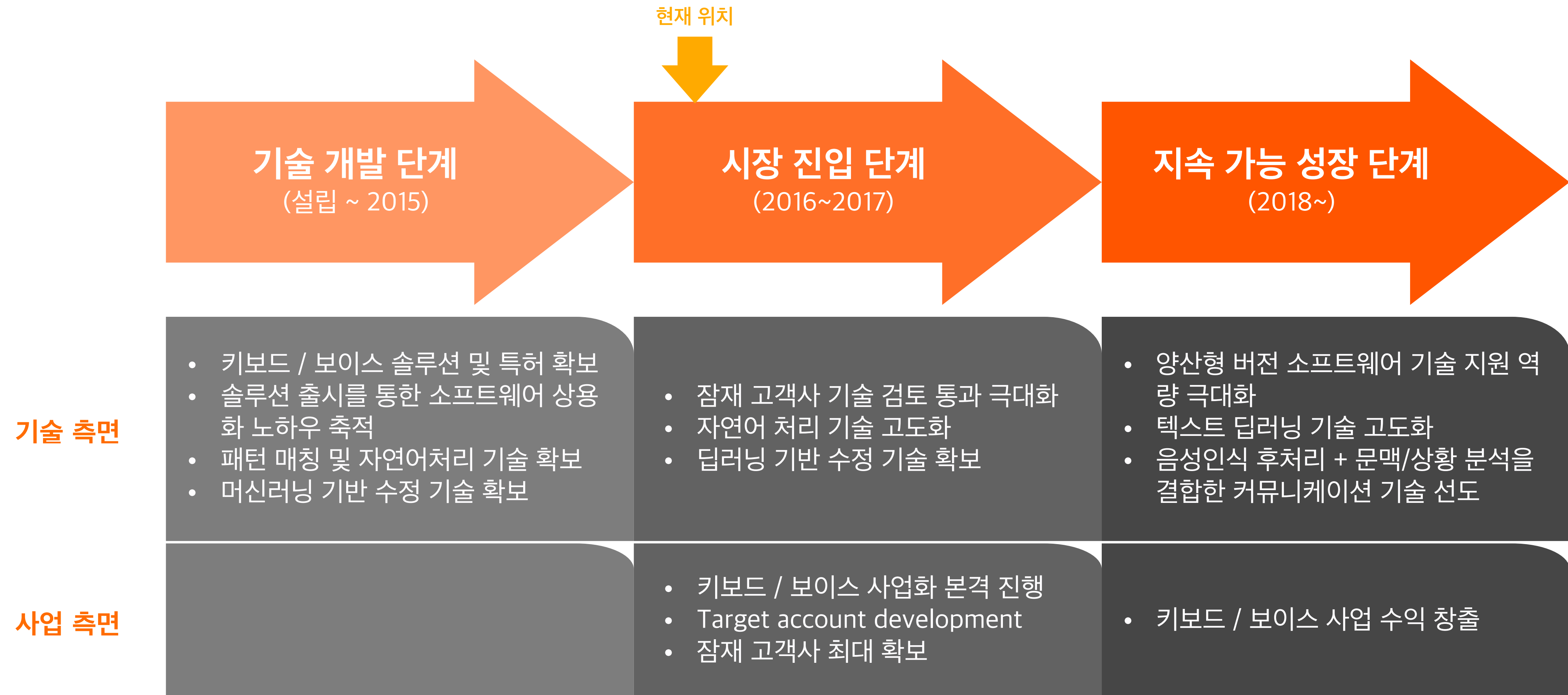
예상 현금흐름표 (기대치 전체 반영)

(unit: US dollar)	2016F	2017F	2018F	2019F	2020F
Cash flow from Operating (a)	-674,082	835,896	6,359,133	15,773,877	30,058,760
Cash flow from Investing (b)	0	0	0	0	0
Capital Expenditure					
Investment					
Cash flow from Financing (c)	1,000,000	0	0	0	0
Change in debt					
Issue of stocks	1,000,000				
net cash flow (a)+(b)+(c)	325,918	835,896	6,359,133	15,773,877	30,058,760
Initial Cash	112,475	438,393	1,274,290	7,633,423	23,407,299
Final Cash	438,393	1,274,290	7,633,423	23,407,299	53,466,059

- (1) 예상 손익계산서의 EBITDA를 해당 회계년도의 cash flow from Operating으로 간주. (유형자산 감가상각, 무형자산 감모상각비용 영향 미미)
- (2) 인건비 등 주요비용 전액 해당 회계년도의 비용으로 처리
- (3) 2016년 자금조달로 2017년 내 손익분기점 도달

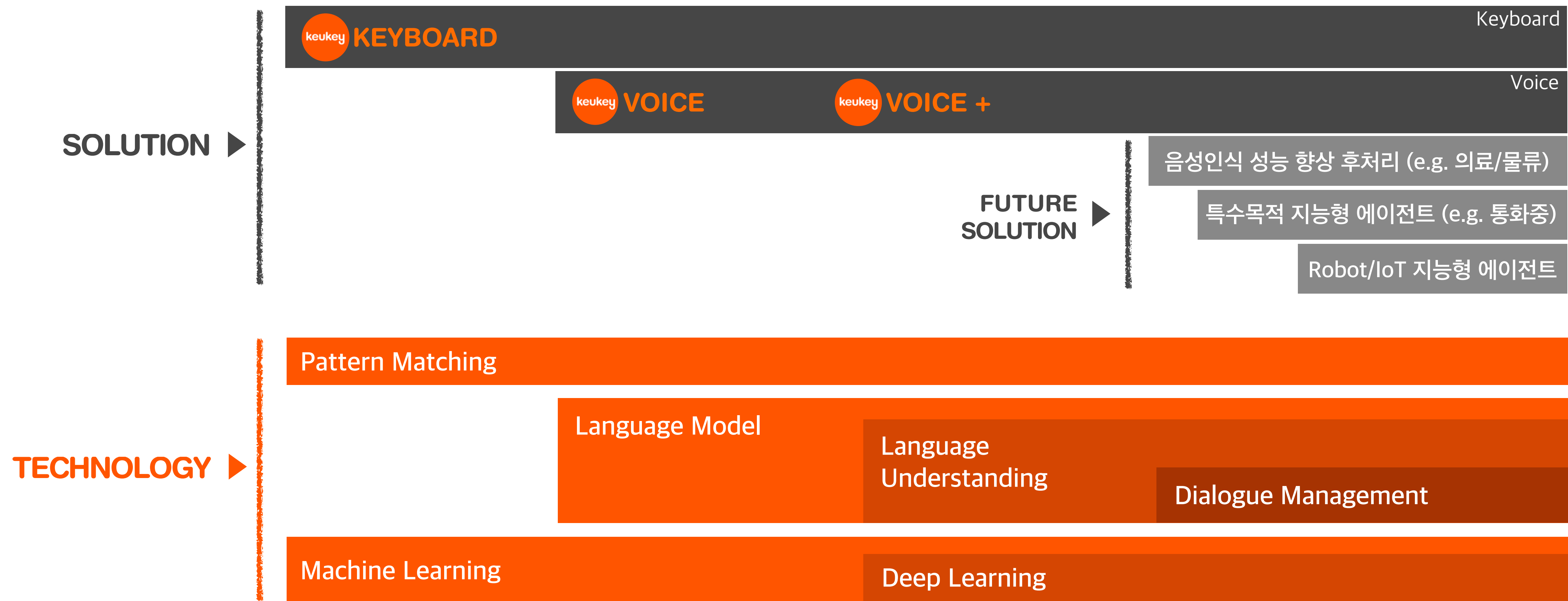
순차적 Cash pipeline 확보를 위해 2017년까지 100만불 추가 자금 필요

성장 전략



'17년말까지 시장 발굴과 기술 확보를 극대화, '18년부터 수익 창출 예상

미래 기술 확보 목표



음성+맥락+상황 분석을 결합한 정확도 향상을 특징으로, 메인스트림 마켓에 점진적 영역 확장

손쉽고 정확한 입력방법,

keukeyTM

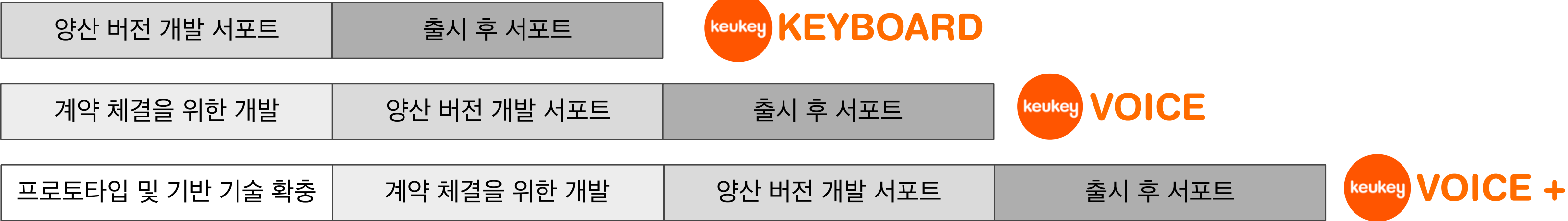
감사합니다.

hello@keukey.com

예상 손익계산서 (보수적 예상)

(Unit : US Dollar)		2016F	2017F	2018F	2019F	2020F	
Revenues		(\$)	100,000	1,044,581	4,050,281	8,928,775	16,188,462
Voice			0	640,081	2,587,136	4,997,223	8,480,421
Keyboard			100,000	404,500	611,509	728,518	751,027
Voice+			0	0	851,636	3,203,034	6,957,013
Operating Expenses			874,082	1,253,265	1,741,429	2,083,673	2,318,163
Labor			470,000	670,000	875,000	1,060,000	1,185,000
general & admin			374,082	533,265	696,429	843,673	943,163
Marketing			30,000	50,000	170,000	180,000	190,000
EBITDA		(\$)	- 774,082	- 208,685	2,308,852	6,845,102	13,870,298
Head counts			10	15	20	25	28
CEO & Designer			2	2	2	2	2
Engineer			7	10	13	16	18
Voice			3	5	7	8	9
Keyboard			2	3	3	3	3
Voice+			2	2	3	5	6
Marketing			1	3	5	7	8

비용 측면



순차적 Cash pipeline 확보를 위해 2017년까지 100만불 추가 자금 필요

예상 현금흐름표 (보수적 예상)

(Unit : US Dollar)	2016F	2017F	2018F	2019F	2020F
Cash flow from Operating (a)	-774,082	-208,685	2,308,852	6,845,102	13,870,298
Cash flow from Investing (b)	0	0	0	0	0
Capital Expenditure					
Investment					
Cash flow from Financing (c)	1,000,000	0	0	0	0
Change in debt					
Issue of stocks	1,000,000				
net cash flow (a)+(b)+(c)	225,918	-208,685	2,308,852	6,845,102	13,870,298
Initial Cash	112,475	338,393	129,709	2,438,561	9,283,663
Final Cash	338,393	129,709	2,438,561	9,283,663	23,153,961

- (1) 예상 손익계산서의 EBITDA를 해당 회계년도의 cash flow from Operating으로 간주. (유형자산 감가상각, 무형자산 감모상각비용 영향 미미)
- (2) 인건비 등 주요비용 전액 해당 회계년도의 비용으로 처리
- (3) 2016년 자금조달로 2017년 내 손익분기점 도달, 2018년 이익창출로 연결 예상

순차적 Cash pipeline 확보를 위해 2017년까지 100만불 추가 자금 필요

기존 투자사와의 협업 사항

* Santech corporation (산텍 주식회사, 일본 법인)

. 배경

- 2014 MWC에서 첫 만남
- 산텍사는 일본 내에서 통신 장비용 부품 공급 회사로서 Software division을 별도로 운영하여 모바일 소프트웨어 스타트업들과의 협업을 신규 사업으로 진행 중
- 지분 투자 및 일본 내 독점 판매권 계약 (공식 판매 대리점)
- 일본어로 대부분 진행되어야 하는 일본 현지 영업 관례상 local sales coverage가 중요
- 산텍사는 Softbank, NTT, KDDI등 통신사와 일본 스마트폰 제조업체와의 오랜 협업 관계를 맺고 있음

. 협업 내용

- 일본 내 대규모 전시회 참가 (큐키 부스 및 전담 인력 배치)
- 주요 Target account들에 대한 주기적, 즉각적 방문 대응
- 일본 고객사들의 니즈를 당사에 빠르게 전달하여 기술 대응 최적화

* 네이버 주식회사

. 배경

- 2014.8 회사 소개 이후 2015.2 전략투자 진행

. 협업 내용

- 네이버 음성인식 엔진 상에 큐키 보이스 개발을 위한 협력 계약(2015.2)을 전략투자와 동시 진행
- 네이버 앱스토어를 통한 큐키 키보드 다운로드 프로모션 지원

유사 솔루션 M&A 현황

* 키보드

- . 모두 스마트폰/태블릿에서의 정확한 문자 입력을 위한 솔루션을 보유한 대표적인 회사



BlindType

2010.9/ Google에 Talent Acquisition

인수금액 비공개



Swype

2011.10/ Nuance에 Acquisition

\$102.5 million



Dryft

2014.7/ Apple에 Talent Acquisition

인수금액 비공개



Swiftkey

2016.2/ MS에 Acquisition

\$2.5 billion

* 음성인식

- . 음성인식 엔진 자체가 아닌 음성인식 성능향상 및 음성인식 엔진을 활용한 솔루션 보유 회사 다수 인수



Ivona Software

Speech recognition

2013.1/ Amazon에 Acquisition

인수금액 비공개



Novauris Technologies

Speech recognition

2013.4/ Apple에 Acquisition

인수금액 비공개



wit.ai

Speech recognition, Language understanding

2015.1/ Facebook에 Acquisition

인수금액 비공개



VocalIQ

Speech tech firm

2015.9/ Apple에 Acquisition

인수금액 비공개

주주 현황 /2016.2 기준

주주명	주식종류	주식수	지분률	주식취득시점
김민철	보통주식	1520	47.3%	2013.7
조상희	보통주식	100	3.1%	2013.7
이상용	보통주식	300	9.3%	2013.7
류중희	보통주식	200	7.5%	2013.8
(주) 파운더스엔젤네트웍스	보통주식	471	14.7%	2013.8
(주) 퓨처플레이	보통주식	40	1.2%	2013.8
일본법인 Santec Corporatation	보통주식	234	7.3%	2014.5
네이버 주식회사	우선주식	310	9.6%	2015.2
계		3215	100.0%	

액면가 500원/주