

**PRESENTACIÓN ESTÁNDAR DE MEMORIA Y BALANCE
DE ORGANIZACIONES DE LA SOCIEDAD CIVIL**

FECU SOCIAL SIMPLIFICADA

Fecha de publicación: 31 de junio de 2023

Período reportado: 1° de enero al 31 de junio de 2023



1. Carátula

1.1. Identificación

a. Nombre de la	Fundación de Beneficencia Pública Hacker 9 House
b. RUT de la Organización	65.229.445-6
c. Tipo de Organización	Fundación
d. Relación de Origen	N/A
e. Personalidad Jurídica	Inscrita bajo número 346037 con fecha 28 de abril de 2023 en el Registro de Personas Jurídicas del Servicio de Registro Civil e Identificación.
f. Domicilio de la sede	Las Condes, Santiago
g. Representante legal	Danilo Antonio Naranjo Emparanza, RUT N° 19.932.505-1
h. Sitio web de la organización	N/A

1.2. Información de la organización

a. Presidente del Directorio	Danilo Antonio Naranjo Emparanza
b. Ejecutivo Principal	Danilo Antonio Naranjo Emparanza
c. Misión / Visión	Misión: Empoderar a la juventud con habilidades tecnológicas para prosperar en el mercado laboral a través de nuestras innovadoras "Hacker Houses". Visión: Forjar un futuro donde todos los jóvenes tengan acceso equitativo a la educación en tecnología, convirtiéndose en líderes e innovadores que darán forma al mundo digital.
d. Área de trabajo	Ciencia y tecnología
e. Público objetivo / Usuarios	Niños y jóvenes en etapa escolar
f. Número de trabajadores	1
g. Número de voluntarios	6

2. Información general y de contexto

2.1 Carta del máximo responsable de la organización

Somos Fundación Hacker 9 House, una organización sin fines de lucro fruto de la unión de visionarios y soñadores apasionados por el potencial del futuro. Nos une un propósito común: brindar a la juventud de nuestro país tantas oportunidades laborales en el sector de la tecnología como sea posible.

Somos conscientes de que la transición desde la educación secundaria hasta el mundo laboral puede ser un camino lleno de incertidumbres, especialmente en una era marcada por la revolución digital. Nuestra misión es preparar a los jóvenes, dotándolos de habilidades técnicas sólidas en el campo de la informática y la tecnología digital. Aspiramos a que, al terminar sus estudios, no solo se enfrenten al desafiante entorno laboral actual, sino que lo hagan con confianza, aprovechando oportunidades laborales duraderas y rentables.

No obstante, nuestra ambición no se limita a proporcionarles las habilidades necesarias para obtener empleo. Buscamos mejorar la calidad de su vida laboral y, en consecuencia, su calidad de vida en general. Para conseguirlo, hemos creado una metodología integral que se cimienta en cuatro ejes fundamentales: infraestructura, academia, *engagement* y *networking*.

Esta metodología se manifiesta en la práctica a través de nuestras emblemáticas "Hacker Houses". Estos módulos de aprendizaje, que instalamos en las instituciones educativas, proporcionan a los estudiantes una formación intensiva en programación durante un periodo específico. Con esta iniciativa, pretendemos preparar a nuestros jóvenes para el mundo laboral y aprovechar el auge y la demanda del sector tecnológico.

Cuando los estudiantes completan su formación en nuestras "Hacker Houses", no solo poseen una comprensión sólida de la tecnología, sino que también están preparados para adaptarse y contribuir en el dinámico y constante mundo tecnológico. Nuestros egresados no son simplemente candidatos para empleos tecnológicos; son innovadores y líderes listos para dar forma al futuro del campo tecnológico.

En la Fundación Hacker 9 House, imaginamos un futuro donde cada joven tiene la oportunidad de alcanzar sus sueños y su máximo potencial. Y estamos firmemente comprometidos a hacer de este futuro una realidad. Nos gustaría invitarles a apoyar y participar en esta emocionante travesía.

Danilo Antonio Naranjo Emparanza

Presidente

2.2 Estructura de gobierno

El directorio está compuesto por seis personas que ocupan el cargo durante 3 años y son elegidos por los miembros fundadores.

CUADRO N° 1

DIRECTORIO	
Nombre y RUT	Cargo
Danilo Antonio Naranjo Emparanza, RUT 19.932.505-1	Presidente
Marcelo Andrés Ramírez Adriaazalo, RUT 16.455.740-5	Secretario
Marcela Alejandra Quinteros Boudon, RUT 15.067.695-9	Tesorerera
Jonatan David Gallardo Prat, RUT 17.032.111-1	Director
Meni Henigman, RUT 14.437.563-7	Directora
Fernando Javier Moya Campos, RUT 17.747.360-K	Director

2.3 Estructura operacional

Nuestra estructura se centra en dos Directores Generales, responsables junto con el Director Ejecutivo de la administración corriente de la Fundación. Ambos poseen una visión estratégica y un liderazgo efectivo para tomar decisiones cruciales que impactan el curso de la organización. Coordinan y supervisan todas las operaciones con el Director Ejecutivo, garantizando que la fundación funcione de manera fluida y efectiva para cumplir con sus objetivos.

Estos dos Directores Generales son apoyados en sus funciones por el Director de Planificación Estratégica y el Director de *Engagement* Digital. El Director de Planificación Estratégica juega un papel crucial en la configuración del rumbo de la fundación, estableciendo y supervisando la implementación de planes estratégicos que guían nuestra labor. Por otro lado, el Director de *Engagement* Digital está a cargo de desarrollar y ejecutar estrategias que mejoren nuestra presencia digital, aumenten el compromiso de los usuarios y maximicen el alcance de nuestras iniciativas.

El Líder de Arquitectura, en estrecha colaboración con los directores mencionados anteriormente, estructura las actividades y proyectos. Esta figura es esencial para garantizar que nuestras instalaciones, especialmente nuestras "Hacker Houses", estén adecuadamente diseñadas y equipadas para proporcionar un entorno de aprendizaje efectivo y estimulante.

Todas las decisiones y operaciones de la Fundación están supervisadas y guiadas por nuestro Director Legal. Este asesor clave garantiza que todas nuestras acciones estén en línea con las normativas legales pertinentes y contribuye a minimizar el riesgo legal.

Recientemente, la Fundación incorporó a Rodrigo Gantz como Director Ejecutivo, a fin de gestionar y asumir las actividades y proyectos de la Fundación a un nivel diario.

Esta estructura nos permite trabajar de manera cohesiva y efectiva, asegurando que nuestras operaciones estén alineadas con nuestra misión y visión, y que todas nuestras acciones se realicen de manera ética y legal.

2.4 Valores y principios

1. **Inclusividad:** Creemos firmemente en la igualdad de oportunidades para todos, independientemente de su origen o circunstancias. Nos esforzamos por hacer que la educación en tecnología sea accesible para todos los jóvenes.
2. **Innovación:** Como parte integral del sector tecnológico, valoramos y promovemos la innovación. Alentamos a nuestros estudiantes a pensar de manera creativa y a buscar soluciones fuera de lo convencional.
3. **Excelencia:** Nos esforzamos por ofrecer una educación de la más alta calidad y nos comprometemos a la mejora continua para garantizar que nuestros programas permanezcan relevantes y eficaces.

2.5 Principales actividades y proyectos

a. Actividades

1. Implementación de Hacker Houses: La Fundación Hacker 9 House instala estos espacios de aprendizaje en instituciones educativas para impartir una formación intensiva en programación y tecnología digital a los estudiantes. Al respecto, la fundación diseña, coordina con establecimientos educacionales y gestiona la construcción de las Hacker Houses, la cual encarga a empresas constructoras. Esto se centra en establecimientos de escasos recursos que se encuentren en zonas vulnerables y que manifiesten interés; para los cuales la instalación y construcción es enteramente financiada por la Fundación. Para otros tipos de establecimientos, la Fundación puede optar por financiamientos mixtos o asumidos por los colegios que así lo encarguen, para así financiar aquellos otros proyectos que lo requieran.
2. Desarrollo de programas educativos: Diseñamos y adaptamos currículos para cumplir con las necesidades actuales del sector tecnológico, garantizando que nuestros estudiantes adquieran las habilidades y el conocimientos más relevantes.
3. Capacitación y tutoría: Proporcionamos a nuestros estudiantes mentores y tutores expertos en el campo tecnológico, quienes los guían a través de su proceso de aprendizaje y los preparan para el mundo laboral.
4. Networking: Organizamos eventos de networking para conectar a nuestros estudiantes con profesionales de la industria, empresas tecnológicas y potenciales empleadores, facilitando así su transición al mundo laboral.
5. Beneficiarios: Centramos nuestras actividades y proyectos en colegios con interés en potenciar la educación digital en sus alumnos, tanto de escasos recursos como con financiamiento privado. Para ello, optamos por ejecutar nuestros proyectos de forma gratuita en aquellos establecimientos de escasos recursos, y con niveles diferenciados de financiamiento dependiendo de las capacidades propias de cada colegio. Con todo, tratamos de seleccionar prioritariamente a colegios emplazados en zonas vulnerables, en base a: interés por parte de la directiva del establecimiento, posible impacto, número eventual de alumnos beneficiados

b. Proyectos

NOMBRE DEL PROYECTO	PROYECTO MARIANO (dic 2022- may 2023)
Público Objetivo / Usuarios	<i>Alumnos de ciclo mayor del Colegio Mariano de Schoenstatt de Providencia</i>
Objetivos del proyecto	<i>Instalación de Hacker House en las dependencias del Colegio Mariano</i>
Número de usuarios directos alcanzados	<i>Aproximadamente 100 alumnos entre 1º y 4º medio</i>
Resultados obtenidos	<i>Construcción e implementación de Hacker House en Colegio Mariano. Capacitación de profesores en tecnología y programación. Inicio de talleres para alumnos.</i>
Actividades realizadas	Construcción de la Hacker House: <i>En abril de 2023 finalizamos con éxito la edificación de la Hacker House en las instalaciones del colegio. Esta estructura, construida conforme a las normativas y estándares educativos vigentes, ha sido diseñada para proporcionar un entorno propicio para el aprendizaje en áreas de programación y tecnología digital. El diseño y logística de la instalación fue desarrollado por la Fundación, encargándose la construcción a una empresa proveedora no relacionada.</i>

Colaboración con la Planta Directiva del Colegio: En consonancia con la política de colaboración institucional, hemos mantenido un diálogo continuo con la planta directiva del colegio durante todo el proceso de construcción. Esta interacción ha asegurado que la estructura y su funcionalidad se alineen con las necesidades y objetivos pedagógicos del colegio.

Desarrollo de Taller Educativo: A raíz de nuestras conversaciones con el colegio y en pro de maximizar el potencial del espacio recién construido, hemos acordado la implementación de un taller para alumnos, el cual comenzó durante el mes de septiembre. Este taller, se enfoca en brindar habilidades prácticas y teóricas en programación y tecnología digital y es impartido por la Fundación en colaboración con el colegio. Para ello, la Fundación contrata a personal experto en materia de tecnología y programación, a fin de entregar conocimientos y capacitación a los profesores, quienes posteriormente educan a los alumnos participantes.

El primer taller contó con la participación de 18 alumnos y en próximos talleres se incorporarán a más alumnos entre I y IV medio, los cuales ascienden a más de 100.

El colegio, en conjunto con la Fundación medirá los resultados e impacto de los talleres realizados tanto a profesores como a alumnos, lo que está pronosticado realizar dentro del primer año de implementación.

La actividad ha sido gestionada y coordinada por los miembros del directorio de la Fundación, quienes participaron como voluntarios no remunerados.

Lugar geográfico de ejecución

Providencia, Santiago de Chile

Archivo fotográfico:



Ilustración 1: Interior de la Hacker House finalizada



Ilustración 2: Alumnos y equipo de voluntarios de H9H junto a instalación finalizada

NOMBRE DEL PROYECTO	PROYECTO BAJOS DE MENA (mar 2023- en curso)
Público Objetivo / Usuarios	<i>Alumnos del colegio Puente Maipo</i>
Objetivos del proyecto	<i>Instalación de Hacker House en las dependencias del Colegio Puente Maipo</i>
Número de usuarios directos alcanzados	<i>Aproximadamente 100 alumnos entre 1º y 4º medio</i>
Resultados obtenidos	<p><i>En marzo de 2023 se iniciaron las gestiones para la construcción de la Hacker House. A la fecha se está desarrollando conjuntamente con la planta directiva del colegio, un taller para alumnos para impartirse apenas finalice la construcción.</i></p> <p><i>Este proyecto ha sido financiado completamente por la Fundación.</i></p>
Actividades realizadas	<p>Construcción de la Hacker House en colegio de Bajos de Mena: La edificación se encuentra en una fase inicial y sigue avanzando según lo programado. Una vez completada, servirá como espacio especializado para el aprendizaje y desarrollo de habilidades en programación y tecnología digital. Se proyecta que se encuentre habilitada para marzo de 2024. El diseño y logística de la instalación fue desarrollado por la Fundación, encargándose la construcción a una empresa proveedora no relacionada.</p> <p>Interacción con la Dirección del Colegio: Continuamos manteniendo un diálogo constructivo con la dirección del colegio en Bajos de Mena. Esta colaboración asegura que la Hacker House esté alineada con las necesidades pedagógicas y contextuales del colegio y su comunidad educativa.</p> <p>Planificación de Taller Educativo: Paralelamente a la construcción, hemos planificado un taller educativo para los alumnos. Este taller, desarrollado en colaboración con el colegio, se enfocará en brindar habilidades prácticas en programación y tecnología digital a los estudiantes de la zona una vez completada la construcción, y será impartido por miembros de la Fundación en coordinación con el colegio. Para ello, la fundación contratará a personal especializado para brindar capacitación a profesores, de manera de entregarles los conocimientos y herramientas necesarias para aprovechar las instalaciones de la Hacker House.</p> <p><i>El colegio, en conjunto con la Fundación medirá los resultados e impacto de los talleres realizados, lo que está pronosticado realizar dentro del primer año de implementación.</i></p> <p><i>La actividad ha sido gestionada y coordinada por los miembros del directorio de la Fundación, quienes participan como voluntarios no remunerados.</i></p> <p>Video de maqueta digital: https://youtu.be/f03AtPN9hjE</p>
Lugar geográfico de ejecución	<i>Bajos de Mena, Puente Alto, Santiago de Chile</i>



Ilustración 3: Reunión de presentación de proyecto para instalación de una Hacker House



Ilustración 4: Equipo de H9H junto a planta directiva del Colegio Puente Maipo, examinando sitio de instalación de la Hacker House.

2.6 Identificación e involucramiento con grupos de interés

CUADRO N° 2

Grupo de interés

Instituciones educativas

Forma de relacionamiento

La Fundación Hacker 9 House establece relaciones colaborativas con colegios en todo el país con el objetivo de implementar nuestras innovadoras *Hacker Houses*. Esto se realiza mediante el establecimiento de alianzas e instalación de las Hacker Houses en las dependencias de los colegios.

2.7 Misceláneos

Ilustración 5: Nota en El Mercurio 24/08/2023

INNOVACIÓN **emprendedores**

AQUELLAS PRODUCIDAS EN EL LABORATORIO MEDIANTE INGENIERÍA GENÉTICA:

ByBug, la *biotech* que utiliza insectos editados genéticamente para producir proteínas recombinantes

La *startup* sumó recientemente a tres inversionistas: Pablo Zamora, cofundador de NotCo y presidente de Fundación Chile; Alan Faracas, cofundador de Impacta VC; y Ariel Griegans, cofundador de Colegium.

MARISA COMETTI

Entre las emblemáticas figuras del ecosistema se sumaron como inversionistas de ByBug, *biotech* nacional que desde su base en Copiapó busca revolucionar la gestión de residuos mediante la cría de la tecnología y la innovación. Todo esto a través de la utilización de insectos y sus desechos biológicos.

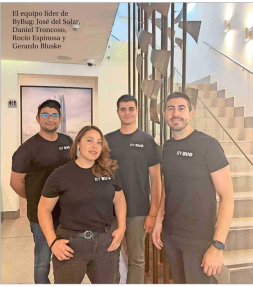
Por eso, la llegada de Pablo Zamora, cofundador de NotCo y presidente de Fundación Chile; Alan Faracas, cofundador de Impacta VC; y Ariel Griegans, cofundador de Colegium, es considerada por los creadores de la *startup* como un motor que potenciará su crecimiento para lograr la meta de cambiar la matriz productiva en Chile y el mundo.

"ByBug tiene como misión generar la plataforma de biomanufactura más sustentable del mundo, con el fin de transformar todos los residuos orgánicos que hoy son un desperdicio en la próxima generación de materias primas", señala la líder del Solar, cofundadora y CEO de la *startup* creada en 2021 junto a Daniel Troncoso (CEO), a quien conoció en la universidad cuando estudiaba Ingeniería en Biotecnología y es el único localizador (CEO).

Para el plan por el cual se especializó en Biotecnología GAD, que junto a cinco socios emprendedores, comenzó a generar Bybug y lo sumó al equipo como CEO.

PLANES DE CRECIMIENTO

Hay que estar alerta que el foco actual de la firma es ByBug Bioscience, una plataforma tecnológica que aprovecha insectos modificados genéticamente



para transformar los residuos orgánicos en proteínas recombinantes (aquellas generadas en un laboratorio al combinar material genético de diferentes organismos), las que tienen muchas aplicaciones como vacunas para animales, enzimas industriales, biomateriales, entre otros. Biotecnología, explica, tecnología se basa en la intervención genética de los insectos mediante técnicas de biología molecular para producir las proteínas deseadas al momento de los residuos orgánicos, como la harina de la mosca soldado negro, que se utiliza para aplicar una función determinada. "Los insectos son los mejores organismos que convierten los residuos en proteínas, por eso optamos por darles la capacidad de producir aquellas que tengan mayor valor a través de la edición genética", dice y agrega que actualmente trabajan con la harina de la mosca soldado negro. Hoy ya tienen las tres primeras copias

de insectos editados genéticamente y el próximo paso es el escalamiento productivo, esto es, sacar un producto y venderlo a escala industrial. En paralelo está ByBug Farms, su otra línea de desarrollo que consiste en módulos de cría de insectos diseñados para satisfacer las necesidades de los productores y mediana escala, quienes tienen la posibilidad de reducir su huella de carbono y generar productos valiosos, como harina de insecto y fertilizante. "Esto va completamente en la línea de incorporar la tecnología ByBug Bioscience, lo que nos permite producir proteínas recombinantes y obtener ingresos adicionales a partir de una red de agricultores", dice el CEO.

Todo esto se complementa con la ronda *seed* que están levantando por USD 10 millones, la que se espera cerrar en unos dos meses más.

EL MERCURIO 24/08/2023 | 51



Michael Tesmer, CEO y fundador de Farmalooq, junto a Manuel Fernández, editor de 'El Mercurio', y Alejandra Videla, subgerente de Innovación de Enoactivos de Caja Los Andes.

Farmalooq estará en Tecla: Impacto Positivo

Este martes debutó el podcast 'Tecla: Impacto Positivo', un proyecto de Innovación de 'El Mercurio' y Caja Los Andes que busca mostrar las historias de los 12 ganadores de la sexta edición del Fondo Talento Emprendedor Caja Los Andes (TECLA), enfocado en el impacto social.

En el debut, el espacio dialogó en Spotify y en nuestra red social como invitado Matías Moya, cofundador y CEO de Tecla. En el episodio del próximo martes, el protagonista será Michael Tesmer, fundador y CEO de Farmalooq, una *startup* que aporta una solución que evita el desperdicio de medicamentos a la vez que los hace accesibles a pacientes oriundos.

En la cita se presentó el Programa Capital Humano Impacto con foco en sostenibilidad, con el objetivo de incorporar la tecnología ByBug Bioscience, lo que nos permite producir proteínas recombinantes y obtener ingresos adicionales a partir de una red de agricultores", dice el CEO.

Todo esto se complementa con la ronda *seed* que están levantando por USD 10 millones, la que se espera cerrar en unos dos meses más.

La cita contó con la participación de Margarita Díaz, directora ejecutiva de Parke Global; Sergio Mena, subdirector de Innovación de Cerveza; Margot Calles, directora de Enoactivos para la Innovación de Cerveza; Nicolás Arango, gerente de Estudios de Cerveza; Francisco Sepúlveda, gerente general de Caja Los Andes; y Paula Cornejo, gerente corporativa de Personas y Sostenibilidad de SAMU.

Poliglota se alia con Banchile para enseñar a invertir en inglés

Banchile Inversiones firmó un acuerdo con el *startup* Poliglota para generar el curso 'Aprender Inversión en Inglés', gratuito y abierto a cualquier persona mayor de 18 años. En 10 capítulos, los interesados aprenderán sobre inversión y practicarán su inglés, además de acceder a contenidos descargables y retroalimentación de entrenadores. Asimismo, deberán rendir una evaluación que otorga un certificado de conocimientos básicos de inversión y podrán optar a una certificación gratuita del idioma inglés. "Los grandes objetivos son enseñar a invertir de forma responsable y generar flujo de una forma distinta, aplicada a los *finanzas*", afirma Esteban Torres, gerente de Marketing y Transformación Digital de Banchile.

DESAFÍOS Y PROYECCIONES

En lo inmediato, el plan de ByBug es conseguir apostadores y evaluar el proyecto en Chile. "Hoy lo estamos haciendo con maestros recursos, pero para llegar a todos los rincones del país, necesitamos el apoyo de todos. Soñamos con tener una en Chile, España, Abu Dabi, Singapur, sectores vulnerables y no vulnerables, también en Telefónos para jóvenes discapacitados. En tecnología no importa de dónde vengas, sino hasta dónde vas", afirma. Finalmente, concluye que las 'Hacker Houses' son un modo de reducir de contacto y generación de talento".

PROYECTO DE FUNDACIÓN HOUSE:

Crece interés por Hacker House equipadas para impartir cursos de programación en colegios

Se trata de una experiencia inmersiva de educación que busca el cambio social a través de la tecnología.

ANOREA URIBELOA

Un objetivo de generar capacidades de programación para que jóvenes de escasos recursos logren, a temprana edad, un cambio laboral realista. House Foundation creó la iniciativa Hacker House (housefoundation.org), que a través de una infraestructura acondicionada para vivir una experiencia inmersiva de educación, permite dictar cursos de forma remota.

"Se trata de un módulo *plug & play* equipado para cursos de programación dentro de los colegios, en base del déficit de perfiles tecnológicos en el país y la falta de oportunidades en los jóvenes, con el objetivo de que salgan del colegio con las habilidades necesarias para ser contratados por cualquier empresa y luego transformar sus vidas", explica Daniel Naranjo, presidente y fundador de House Foundation.

Así, crearon la metodología 'Hacker House' que abarca cinco verticales: Informática, Academia, Valores, Engagement e Inmersión.

Hoy algunos nuevos inauguran la primera Hacker House en el Colegio Mariano de Scholastic en Providencia. "Aquí nuestra infraestructura ha ayudado a agilizar el aprendizaje. Hoy estamos por iniciar la segunda Hacker House en Barón de Mena, Puerto Aho", añade Naranjo.

En efecto, gracias a la Fundación Noceal se replicará este modelo en un lugar que necesita estas iniciativas para fomentar el desarrollo transversal en la educación y dar oportunidades a los jóvenes. "Hay muchos puntos para habilitar Hacker House en distintos colegios", destaca.

"Tramo en la educación escolar como en la universitaria necesitamos dar un cambio a cómo y qué enseñamos. Es importante entender que las empresas deben invertir en educación para sus futuros talentos", enfatiza.

LOS UNIDADES PUEDE A PLAZO SER REEMPLAZADAS PARA DICTAR CURSOS DE FORMA REMOTA.

¿Está tu empresa generando un aporte a la sociedad y al medioambiente?

El éxito de un negocio ya no solo depende de sus resultados económicos, sino que también del equilibrio que logra entre todos los involucrados en su operación actual y futura.

Por este motivo, **EY** invita a las organizaciones a postular al premio 'Empresa Destacada en criterios ESG'. El plazo es hasta el 14 de septiembre de 2023.

••• The better the question. The better the answer. The better the world will be.

EY Building a better working world

Escanea y postula