



**GUY PARMENTIER**  
Full Professor (tenure)

Grenoble IAE

525 avenue centrale, 38400 Saint Martin d'Hères

[www.grenoble-iae.fr](http://www.grenoble-iae.fr)

Email: [Guy.Parmentier@grenoble-iae.fr](mailto:Guy.Parmentier@grenoble-iae.fr)

Research lab: CERAG

## ■ RESEARCH INTERESTS

---

- Strategic Management
- Innovation
- Entrepreneurship

## ■ TEACHING DOMAINS

---

- Entrepreneurship
- Innovation
- Strategic Management

## ■ QUALIFICATIONS AND DEGREES

---

### *Title*

Since 2021	Full Professor (tenure), Grenoble IAE Graduate School of Management, France
2012 - 2021	Lecturer, Grenoble IAE Graduate School of Management, France

### *Degrees*

#### *Highest degree :*

2014	Accreditation to supervise research, Business administration, Strategic Management, Université Grenoble 2 - Pierre Mendès France, France
2009	Doctorate, Business administration, Strategic Management, Université Grenoble 2 - Pierre Mendès France, France <i>Innovater avec une communauté d'utilisateurs</i>
2005	Master, Business administration, Innovation, Université Grenoble 2 - Pierre Mendès France, France
1996	Master, Engineering, Other, Grenoble INP, France
1988	Master, Sciences, Other, Institut de la communication et des médias, Université Stendhal, France

## ■ ACADEMIC POSITIONS AND ACTIVITIES

---

### *Academic activities*

2016 - 2018	Academic Director, Strategy, Innovation & Entrepreneurship, Grenoble IAE Graduate School of Management, France
2012 - 2019	Head of program, Grenoble IAE Graduate School of Management, France

Since 2012 Academic Member, Grenoble IAE Graduate School of Management, France  
2009 - 2012 Lecturer, ESC Chambéry, France  
Academic Member, CERAG, Grenoble IAE Graduate School of Management, France  
Academic Member, Grenoble IAE Graduate School of Management, France

## ■ ACTIVITIES WITHIN THE SOCIO-ECONOMIC WORLD

---

### *Professional experience*

2005 - 2008 Research Engineer, Orange LABS  
2005 - 2005 Consultant, Lyon Game, France  
2004 - 2005 CEO, Galilea Games, Canada  
2003 - 2004 Chairman of the Board of Directors, VIRTUALACTORS, France  
1996 - 2004 CEO, GALILEA STUDIO, France  
1990 - 1996 Project manager, LIBRIS, France

## ■ RESEARCH ACTIVITIES

---

### *Research project*

2019 - 2022 Capacités Créatives of Organizations (Project)  
2014 - 2017 Better Business Models (Project)  
2010 - 2011 Immersive Ski Resort (Project)  
since 2009 Serious Lab for Innovation (Project)  
2009 - 2011 Serious Lab for Innovation (Project)  
2008 - 2010 Learning Games Factory (Project)  
since 2007 L'entreprise et les formes d'organisation face aux mondes virtuels (Project)

### *Scientific responsibilities*

#### Activities in scientific associations

Activités de relecture pour les revues et conférences  
, European Group of Organizational Studies

#### Editorial activities

Management International

#### Event-related activities

Créativité organisationnelle : quels enjeux en management stratégique ?, Association Internationale de Management Stratégique, France

#### Participation to control

### *Supervision of thesis/HDR*

La gestion des idées dans les organisations créatives#par Mellard. Maxime Thesis director, Grenoble IAE Graduate School of Management, France  
La gestion des modèles d'affaires innovants dans l'économie numérique#par Shomali. Azadeh Thesis director, Université Grenoble Alpes, France

### Peer-reviewed Articles

MELLARD, M. and PARMENTIER, G. (2020). La créativité dans les espaces de coworking : le cas de la « Cordée ». *Innovations - Revue d'Economie et de Management de l'Innovation/Journal of Innovation Economics and Management*, 61(1), pp. 67-88.

(CNRS: FNEGE: 4)

PARMENTIER, G., RUIZ, E. and BRION, S. (2020). Absorbing knowledge from crowdsourcing: From acquisition to exploitation, the key role of integration mechanism. *R&D Management*, 50(1), pp. 63-74.

(CNRS: 3, FNEGE: 2)

PARMENTIER, G. and GANDIA, R. (2020). Managing Open Innovation through Digital Boundary Control : The Case of Multi-Sided Platforms in the collaborative Economy.. *Innovations - Revue d'Economie et de Management de l'Innovation/Journal of Innovation Economics and Management*, 32(2), pp. 159-180.

(CNRS: FNEGE: 4)

GANDIA, R. and PARMENTIER, G. (2020). Modularité et appropriabilité dans un portefeuille de business model : une application à l'industrie du numérique. *Management International*, 24(5), pp. 186-204.

(CNRS: 3, FNEGE: 2)

PARMENTIER, G. and LE LOARNE-LEMAIRE, S. (2018). La créativité sous influence du genre : comment le genre de l'individu influence sur la créativité de groupe dans les organisations. *Innovations - Revue d'Economie et de Management de l'Innovation/Journal of Innovation Economics and Management*, 57(3), pp. 39-58.

(CNRS: FNEGE: 4)

PARMENTIER, G., SZOSTAK, B.L. and RÜLING, C.C. (2017). Créativité organisationnelle : quels enjeux en management stratégique dans un contexte mondialisé ?. *Management International*, 22(1).

(CNRS: 3, FNEGE: 2)

PARMENTIER, G., LE LOARNE-LEMAIRE, S. and BELKHOUSA, M. (2017). Female Creativity in Organizations: What is the impact of team composition in terms of gender during ideation processes?. *Management International*, 22(1), pp. 33-43.

(CNRS: 3, FNEGE: 2)

GANDIA, R. and PARMENTIER, G. (2017). Optimizing value creation and value capture with a digital multi-sided business model. *Strategic Change*, 26(4), pp. 323 - 331.

(CNRS: 4, FNEGE: 4)

GANDIA, R. and PARMENTIER, G. (2017). Redesigning the Business Model: from one-sided to multi-sided. *Journal of Business Strategy*, 38(2), pp. 52-61.

(CNRS: 3, FNEGE: 3)

RUIZ, E., BRION, S. and PARMENTIER, G. (2017). Les barrières à la mise en œuvre du crowdsourcing pour innover. *Revue Française de Gestion*,(263), pp. 121-140.

(CNRS: 3, FNEGE: 2)

PARMENTIER, G. and GANDIA, R. (2016). Gérer l'ouverture dans un business model multiface Le cas du jeu vidéo en ligne. *Revue Française de Gestion*,(254), pp. 107-128.

(CNRS: 3, FNEGE: 2)

PARMENTIER, G. and PICQ, T. (2016). Managing creative teams in small ambidextrous organizations: the case of video games. *International Journal of Arts Management*, 19(1).

(CNRS: 4, FNEGE: 4)

PARMENTIER, G. (2015). How to innovate with a brand community. *Journal of Engineering and Technology Management*, 37, pp. 78-89.

(CNRS: 3, FNEGE: 3)

PARMENTIER, G. and MANGEMATIN, V. (2014). Orchestrating innovation with user communities in the creative industries. *Technological Forecasting and Social Change*,(83), pp. 40-53.

(CNRS: 2, FNEGE: 2)

ROLLAND, S. and PARMENTIER, G. (2013). The benefit of social media for qualitative studies in marketing : The case of Bulletin Boards Focus Groups. *International Journal of Market Research*, 55(6), pp. 809-827.

(CNRS: 4, FNEGE: 3)

PARMENTIER, G. and GANDIA, R. (2013). Managing sustainable innovation with a user community toolkit for innovation : the case of Trackmania. *Creativity and Innovation Management*, 22(2), pp. 195-208.

(CNRS: 3, FNEGE: 3)

PARMENTIER, G. and ROLLAND, S. (2009). Les consommateurs des mondes virtuels : construction identitaire et expérience de consommation dans Second Life. *Recherche et Applications en Marketing*, 24(3).

(CNRS: 2, FNEGE: 2)

### Chapters in book

- PARMENTIER, G. (2019). La créativité sous contraintes organisationnelles In: P. Lièvre, M. Aubry, G. Garel eds *Management des situations extrêmes des expéditions polaires aux organisations orientées exploration*. 1st ed. ISTE.
- COHENDET, P., PARMENTIER, G. and SIMON, L. (2017). Managing knowledge, creativity, and innovation In: Harald Bathelt, Patrick Cohendet, Sébastien Henn et Laurent Simon eds *The Elgar Companion to innovation and knowledge creation*. 1st ed. Edward Elgar Publishing.
- PARMENTIER, G. (2017). Innover avec une communauté d'utilisateurs en ligne In: Benoit Sarazin ed. *Les communautés d'innovation : de la liberté créative à l'innovation organisée*. 1st ed. Caen: Management et Société, pp. 85-99.
- PARMENTIER, G. and GANDIA, R. (2015). Nadeo / Trackmania : quand une communauté innovante s'empare d'un jeu ouvert In: Thomas Loilier et Albéric Tellier ed. *Cas en gestion de l'innovation*. 1st ed. Edition Management & Société (EMS), pp. 150-172.
- MICHEL, H. and PARMENTIER, G. (2015). Les digital natives et le « hard fun » : représentations et valeurs des utilisateurs de serious games In: Thomas Stenger ed. *Digital Natives*. 1st ed. Edition Management & Société (EMS).
- PARMENTIER, G. and MANGEMATIN, V. (2013). The dual nature of video game innovation dans *Flexibility and Stability* In: *Flexibility and Stability in the Publishing and Media Industry*. 1st ed. Eul Verlag.
- PARMENTIER, G. and ROLLAND, S. (2012). Identité et expériences de consommation : la construction de l'identité dans les mondes virtuels In: *Représentations et crises identitaires : communautés en mutation*. 1st ed. Les Indes Savantes - Collection : Rivages des Xantos, pp. 91-106.

### Non-Peer Reviewed Articles

- PARMENTIER, G. (2010) Tourism : Innovating with the users, the case of the Serre Chevalier ski resort. *Magazine de l'école hôtelière de Lausanne, Ethlite*.
- PARMENTIER, G. and MANGEMATIN, V. (2009). Innovation et création dans le jeu vidéo : comment concilier exploration et exploitation. *Revue Française de Gestion*, (191), pp. 71-87.  
(CNRS: 3, FNEGE: 2)
- PARMENTIER, G. (2008) Les Boîtes à outils pour l'innovation au secours des innovants. *Revue Innovation, l'Actualité de l'économie de la croissance* January-February, pp. 62-67.
- PARMENTIER, G. (2007) La double nature du jeu vidéo. *Expansion management review*.

### Presentation at a conference with proceedings

- PARMENTIER, G. and GANDIA, R. (2017). 'Managing risk in the digital business model in creative industries: the cases of Video games and Transmedia'. EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Denmark.
- PARMENTIER, G. and GANDIA, R. (2017). 'La combinaison de Business Model d'exploration et d'exploitation avec un incubateur d'entreprise'. Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS), France.
- GANDIA, R. and PARMENTIER, G. (2016). 'Business Model Ambidexterity: Combining Exploration and Exploitation Business Models in Sustainable Innovation'. EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Italy.
- PARMENTIER, G. and SZOSTAK, B. (2016). 'How to build the creative capabilities of an organization'. EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Italy.
- PARMENTIER, G. (2016). 'La créativité sous contraintes organisationnelles'. Colloque sur le management des situations extrêmes (CERISY°).
- PARMENTIER, G. and GUALLINO, G. (2015). 'La sélection des idées dans une séance de créativité : impact du profil des participants et mode d'évaluation'. 24<sup>ème</sup> Paris: Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS), France.
- PARMENTIER, G. and GANDIA, R. (2015). 'Redesigning the Business Model : from one-sided to multi-sided'. EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies).
- PARMENTIER, G. and SZOSTAK, B. (2015). 'La créativité organisationnelle vue comme sous l'angle du management stratégique : proposition du concept de capacité créative d'une organisation'. Strasbourg: Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS), France.
- GANDIA, R. and PARMENTIER, G. (2014). 'Modularity in business model portfolios : Lessons from the digital industry'. EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Netherlands (The).

- PARMENTIER, G. and GANDIA, R. (2014). 'Gérer l'innovation ouverte avec un business model multi-faces sur Internet : le cas du jeu vidéo en ligne'. Luxembourg: Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS), Luxembourg.
- GANDIA, R. and PARMENTIER, G. (2013). 'How to manage the open-closed balance of innovation within multi-sided Business Model : the case of videogame'. EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Canada.
- PARMENTIER, G. and GUALLINO, G. (2012). 'Selecting ideas in a creativity session : the impact of the participants'profiles and the means of assessment'. R&D Management Grenoble, France.
- PARMENTIER, G. and FELIX, J. (2011). 'Jeu et processus créatif : l'intérêt du jeu pour la créativité dans un environnement virtuel'. Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS), France.
- PARMENTIER, G. and MANGEMATIN, V. (2011). 'Community as a locus of innovation : innovate with the users in the cultural industries'. Göteborg: EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Norway.
- PARMENTIER, G. (2011). 'Enhancing consumer experience in a virtual ski resort'. Travel and Tourism Research Association (TTRA), Switzerland.
- PARMENTIER, G. (2010). 'Organizational Change and Management of Innovation'. IFSAM, France.
- PARMENTIER, G. (2009). 'L'innovation avec les communautés d'utilisateurs : un processus de décontextualisation et de recontextualisation'. Grenoble: Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS), France.
- PARMENTIER, G. (2008). 'Managing user communities : oxymoron of inaction'. EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), France.
- PARMENTIER, G. (2008). 'Gérer l'innovation avec une Boîte à outils ouverte pour l'innovation : le cas du jeu Trackmania'. 17ème, Nice: Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS), France.
- PARMENTIER, G. (2008). 'La recherche qualitative dans les mondes virtuels, Atelier Analyse Qualitative'. Lille: Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS), France.
- PARMENTIER, G. (2008). 'Construction identitaire dans les mondes virtuels : le cas de Second Life'. Paris: Association Francophone de Management (AFM), France.
- PARMENTIER, G. (2007). 'Managing a creative community with a user toolkit for innovation,'. é"rd, Vienne: EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Austria.
- PARMENTIER, G. and MANGEMATIN, V. (2007). 'Innover et exploiter pour réussir : comment devenir ambidextre'. 16ème, Montréal: Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS), Canada.
- PARMENTIER, G. and PICQ, T. (2006). 'Analyse exploratrice des pratiques de GRH innovantes du secteur du jeu vidéo'. Reims: Congrès de l'Association Gestion des Ressources Humaines (AGRH), France.
- PARMENTIER, G. and MANGEMATIN, V. (2006). 'Organising to industrialise creativity in the game industry'. 22nd, Bergen: EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Norway.