



GUY PARMENTIER

Professeur des Universités

Grenoble IAE

525 avenue centrale, 38400 Saint Martin d'Hères

www.grenoble-iae.fr

Email: Guy.Parmentier@grenoble-iae.fr

Centre de recherche: CERAG

■ INTÉRÊTS DE RECHERCHE

- Management stratégique
- Innovation
- Entrepreneuriat

■ DOMAINES D'ENSEIGNEMENT

- Entrepreneuriat
- Innovation
- Management stratégique

■ TITRES ET DIPLÔMES

Titres

- Depuis 2021 Professeur des Universités, Grenoble IAE Graduate School of Management, France
2012 - 2021 Maître de conférences, Grenoble IAE Graduate School of Management, France

Diplômes

Diplôme le plus élevé :

- 2014 Habilitation à Diriger des Recherches, Sciences de Gestion, Management stratégique, Université Grenoble 2 - Pierre Mendès France, France
- 2009 Doctorat, Sciences de Gestion, Management stratégique, Université Grenoble 2 - Pierre Mendès France, France
Innover avec une communauté d'utilisateurs
- 2005 Diplôme National de Master, Sciences de Gestion, Innovation, Université Grenoble 2 - Pierre Mendès France, France
- 1996 Diplôme National de Master, Ingénierie, Autre, Grenoble INP, France
- 1988 Diplôme National de Master, Sciences, Autre, Institut de la communication et des médias, Université Stendhal, France

■ IMPLICATIONS ET ACTIVITÉS ACADEMIQUES

Activités académiques

- 2016 - 2018 Directeur académique, Innovation, DÉsign, Entrepreneuriat et Stratégie, Grenoble IAE Graduate School of Management, France
- 2012 - 2019 Responsable de programme MAE FC, Grenoble IAE Graduate School of Management,

France

- Depuis 2012 Membre d'une instance universitaire, Grenoble IAE Graduate School of Management, France
- 2009 - 2012 Enseignant-chercheur, ESC Chambéry, France
Membre d'une instance universitaire, CERAG, Grenoble IAE Graduate School of Management, France
Membre d'une instance universitaire, Grenoble IAE Graduate School of Management, France

■ ACTIVITÉS À DESTINATION DU MONDE SOCIO-ÉCONOMIQUE

Vie professionnelle

- 2005 - 2008 Ingénieur de recherche, Orange LABS
- 2005 - 2005 Consultant, Lyon Game, France
- 2004 - 2005 Président, Galilea Games, Canada
- 2003 - 2004 Président, VIRTUALACTORS, France
- 1996 - 2004 Directeur général, GALILEA STUDIO, France
- 1990 - 1996 Chef de projet éditorial, LIBRIS, France

■ ACTIVITÉS DE RECHERCHE

Projets de recherche

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

Responsabilités scientifiques

Activités au sein d'organismes scientifiques

, European Group of Organizational Studies

Activités de relecture pour les revues et conférences

Activités éditoriales

Management International

Activités en lien avec un événement

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

Participation à des instances d'évaluation

Directeur ou Co-Directeur de Thèse

La gestion des idées dans les organisations créatives#par Mellard. Maxime Directeur(e) de thèse, Grenoble IAE Graduate School of Management, France

La gestion des modèles d'affaires innovants dans l'économie numérique#par Shomali. Azadeh Directeur(e) de thèse, Université Grenoble Alpes, France

■ PUBLICATIONS SCIENTIFIQUES

Articles à comité de lecture

PARMENTIER, G., SHEET, Z., JEANNOT, F. et RAMPA, R. (2024). Development of a multidimensional scale to measure organizational creative capabilities. *Journal of Product Innovation Management*, preprint(online), pp. 1.

(CNRS: 1, FNEGE: 1)

MASSON, Z. et PARMENTIER, G. (2023). Drivers and mechanisms for online communities performance: A systematic literature review. *European Management Journal*, 41(4), pp. 590-606.

(CNRS: 3, FNEGE: 3)

PARMENTIER, G., PARIS, T. et GANDIA, R. (2021). Paradox, Articulation, and Issues in the Transition from Creativity to Innovation. *Journal of Innovation Economics*, 36(3), pp. 1-10.

MELLARD, M. et 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: 3)

PARMENTIER, G., RUIZ, E. et 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. et 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: 3)

GANDIA , R. et 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)

MASSON, Z. et PARMENTIER, G. (2020). Les nouvelles formes virtuelles d'actions et d'être ensemble. *Revue Française de Gestion*, 293(8), pp. 43-54.

(CNRS: 3, FNEGE: 2)

RUIZ, E., BRION, S. et PARMENTIER, G. (2020). Absorbing knowledge in the digital age: the key role of integration mechanisms in the context of crowdsourcing for innovation. *R&D Management*, 50(1), pp. 63-74.

(CNRS: 3, FNEGE: 2)

MASSON, Z. et PARMENTIER, G. (2020). Les nouvelles formes virtuelles d'actions et d'être ensemble. *Revue Française de Gestion*, 46(293), pp. 43-54.

(CNRS: 3, FNEGE: 2)

PARMENTIER, G. et 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. et 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. et BELKHOUJA, 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. et 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. et 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. et 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. et 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. et 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. et 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. et 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. et 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. et 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)

Chapitres d'ouvrage

PARMENTIER, G. (2019). La créativité sous contraintes organisationnelles Dans: 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. et SIMON, L. (2017). Managing knowledge, creativity, and innovation Dans: 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 Dans: 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. et GANDIA, R. (2015). Nadeo / Trackmania : quand une communauté innovante s'empare d'un jeu ouvert Dans: Thomas Loilier et Albéric Tellier ed. *Cas en gestion de l'innovation*. 1st ed. Edition Management & Société (EMS), pp. 150-172.

MICHEL , H. et PARMENTIER, G. (2015). Les digital natives et le « hard fun » : représentations et valeurs des utilisateurs de serious games Dans: Thomas Stenger ed. *Digital Natives*. 1st ed. Edition Management & Société (EMS).

PARMENTIER, G. et MANGEMATIN, V. (2013). The dual nature of video game innovation dans *Flexibility and Stability* Dans: *Flexibility and Stability in the Publishing and Media Industry*. 1st ed. Eul Verlag.

PARMENTIER, G. et ROLLAND, S. (2012). Identité et expériences de consommation : la construction de l'identité dans les mondes virtuels Dans: *Représentations et crises identitaires : communautés en mutation*. 1st ed. Les indes Savantes - Collection : Rivages des Xantos , pp. 91-106.

Articles sans comité de lecture

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. et 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* Janvier-Février, pp. 62-67.

PARMENTIER, G. (2007)La double nature du jeu vidéo. *Expansion management review*.

Présentations dans des conférences avec actes

- MASSON, Z. et PARMENTIER, G. (2023). User experience in online innovation communities. 39th, Cagliari: EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Italie.
- SHEET, Z., PARMENTIER, G., JEANNOT, F. et RAMPA, R. (2022). Development of a multidimensional scale to measure organizational creative capabilities. 29th, Hamburg: International Innovation and Product Development Management Conférence (IPDMC), Allemagne.
- MICHEL, H., PARMENTIER, G. et SHEET, Z. (2022). RIP Innovation, how learning from failure impacts creative output. 38th, Vienna: EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Autriche.
- MELLARD, M., PARMENTIER, G. et JEANNOT, F. (2020). Influence of team agility and creative capabilities on creative outcomes: a moderated mediation model. 19th, online: Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS).
- MELLARD, M. et PARMENTIER, G. (2019). Optimal Corporate Configuration In Creative Industry To Support Organizational Creativity : A QCA Approach Applied To Videogame Studios. 28th, Dakar: Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS), France.
- PARMENTIER, G. et 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), Danemark.
- PARMENTIER, G. et 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. et PARMENTIER, G. (2016). 'Business Model Ambidexterity: Combining Exploration and Exploitation Business Models in Sustainable Innovation'. EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Italie.
- PARMENTIER, G. et SZOSTAK, B. (2016). 'How to build the creative capabilities of an organization'. EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Italie.
- PARMENTIER, G. (2016). 'La créativité sous contraintes organisationnelles'. Colloque sur le management des situations extrêmes (CERISY).
- PARMENTIER, G. et GUALLINO, G. (2015). 'La sélection des idées dans une séance de créativité : impact du profil des participants et mode d'évaluation'. 24 ème Paris: Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique (AIMS), France.
- PARMENTIER, G. et GANDIA, R. (2015). 'Redesigning the Business Model : from one-sided to multi-sided'. EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies).
- PARMENTIER, G. et 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. et PARMENTIER, G. (2014). 'Modularity in business model portfolios : Lessons from the digital industry'. EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Pays-Bas.
- PARMENTIER, G. et 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. et 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. et 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. et 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. et 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), Norvège.
- PARMENTIER, G. (2011). 'Enhancing consumer experience in a virtual ski resort'. Travel and Tourism Research Association (TTRA), Suisse.
- 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), Autriche.

PARMENTIER, G. et 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. et 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. et MANGEMATIN, V. (2006). 'Organising to industrialise creativity in the game industry'. 22nd, Bergen: EGOS Colloquium (European Group for Organizational Studies), Norvège.