



GUY PARMENTIER
Lecturer

Grenoble IAE
525 avenue centrale, 38400 Saint Martin d'Hères
www.grenoble-iae.fr
Email: 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 2012 Lecturer, Grenoble IAE, France

Degrees

Highest degree :

2014	Accreditation to supervise research, Business administration, Strategic Management, Université Pierre Mendès France, France
2009	Doctorate, Business administration, Strategic Management, Université Pierre Mendès France, France <i>Innover avec une communauté d'utilisateurs</i>
2005	Master, Business administration, Innovation, Université Pierre Mendès France, France
1996	Master, Engineering, Other, Institut National Polytechnique, 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, France
2012 - 2019	Head of program, Grenoble IAE, France
Since 2012	Academic Member, Grenoble IAE, France
2009 - 2012	Lecturer, Ecole Supérieure de Commerce de Chambéry, France

Academic Member, CERAG, Grenoble IAE, France

Academic Member, Grenoble IAE, 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

Contributions for the socio-economic world

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.

■ 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, Thesis director, Grenoble IAE Graduate School of Management, France

La gestion des modèles d'affaires innovants dans l'économie numérique, Thesis director, Université Grenoble Alpes, France

■ INTELLECTUAL CONTRIBUTIONS

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. and LE LOARNE-LEMAIRE, S. (2017) Le plafond de verre des idées existe-t-il ? *The Conversation*, <http://theconversation.com/fr>.

PARMENTIER, G. and GANDIA, R. (2017) S'ouvrir ou ne pas s'ouvrir, tel est le dilemme du jeu vidéo. *The Conversation*, <http://theconversation.com/fr>.

PARMENTIER, G. and GANDIA, R. (2017) Peut-on ubériser une boulangerie ? *The Conversation*, <http://theconversation.com/fr>.

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. (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^{ème} 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'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.