



GUY PARMENTIER
Maitre de conférences HDR

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 2012 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
<i>Innover avec une communauté d'utilisateurs</i> |
| 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 ACADÉMIQUES

Activités académiques

- | | |
|-------------|---|
| 2016 - 2018 | Directeur académique, Innovation, D'esign, 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

Productions destinées au monde socio-économique

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.

■ 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

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

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

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

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: 4)

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: 4)

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)

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

Présentations dans des conférences avec actes

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.