Appel à candidature thèse CIFRE sur

le management de communautés virtuelles créatives

Description de la recherche

La connexion avec des communautés d'utilisateurs a été identifiée dans la littérature comme un dispositif intéressant pour nourrir l'organisation en nouvelles idées, connaissances et nouveaux concepts pour renouveler sa capacité d'innovation. La littérature a montré que dans ces communautés les lead users ont un rôle moteur (Jeppesen & Frederiksen, 2006; Parmentier & Gandia, 2013), que l'ouverture des frontières de l'organisation, de ses produits et de son identifié est une condition nécessaire (Parmentier & Mangematin, 2014) et identifié des mécanismes de l'engagement à contribuer (McLure et Faraj, 2005) et des mécanismes favorisant l'innovation avec des communautés créatives (Parmentier, 2015). Toutefois, à ce jour, il n'existe pas de consensus sur les mécanismes qui soutiennent la vie d'une communauté, son potentiel créatif et sa contribution au processus d'innovation des organisations, notamment dans les communautés virtuelles. Des recherches supplémentaires sont nécessaires pour mieux comprendre les facteurs favorables au développement des communautés et sa transformation en communautés créatives.

Contexte, objectifs et méthodes

Cette thèse vise à analyser les phénomènes d'innovation avec des communautés d'utilisateurs finaux ou professionnels pour comprendre les micros mécanismes fins qui soutiendraient l'émergence du manifeste (objectifs de la communauté), l'engagement dans la communauté, la structuration en catégories d'utilisateurs, et les conditions qui favorisent la créativité de ses membres.

La thèse s'inscrit dans le projet Youmaneo de la société Ixiade. Ixiade est une société de conseil en innovation de 10 collaborateurs qui a accompagné plus de 500 projets d'innovation auprès d'acteurs innovants industriels. Le projet Youmaneo consiste à développer une plateforme digitale dédiée à l'innovation dans le domaine du bâtiment afin de réaliser des études de concepts grâce au support et à la participation des communautés d'artisans du bâtiment.

La thèse s'appuiera sur la littérature existante en sciences de gestion (management de l'innovation, théorie des organisations et système d'information) et en psychologie pour construire un cadre théorique et sur des expérimentations qui seront effectuées au sein de la plateforme Youmaneo pour tester des hypothèses.

Cette thèse est une thèse CIFRE avec une forte insertion dans l'entreprise Ixiade en lien avec l'équipe ICO (Innovation et Complexité Organisationnelle) du CERAG (Université Grenoble Alpes). La thèse comporte une partie expérimentale menée au sein de la plateforme Youmaneo et sera valorisée , à la fois, par des publications de recherche dans les conférences

internationales et des revues scientifiques reconnues par l'HCERES, mais aussi par la mise au point de fonctionnalités pour la plateforme Youmaneo afin de favoriser la dynamique créative d'une communauté virtuelle et l'innovation avec des organisations.

La thèse sera encadrée par Guy Parmentier, maître de conférences HDR à l'université Grenoble Alpes et au laboratoire CERAG, spécialiste en management de la créativité.

Profil recherché

- Connaissance approfondie management.
- Bonne capacité d'analyse et de synthèse
- Maîtrise en analyse qualitative et des outils statistiques.
- Capacité à faire des entretiens et à conduire des enquêtes en ligne
- Niveau de français courant avec une très bonne capacité rédactionnelle
- Niveau d'anglais requis, TOIC 800 minimum
- Capacité à travailler en équipe dans des projets interdisciplinaires

Date de début : octobre 2018

Les dossiers de candidatures (lettre de motivation, CV et diplômes) sont à envoyés à Guy Parmentier (guy.parmentier@univ-grenoble-alpes.fr) et Pascal Pizelle (pascal.pizelle@ixiade.com)

Bibliographie

Jeppesen, L.B., Frederiksen, L. (2006) Why Do Users Contribute to Firm-Hosted User Communities? The Case of Computer-Controlled Music Instruments. *Organization Science*, 17, 45–63.

McLure Wasko, M., Faraj, S. (2015) Why sould i share? Examining social capital and knowledge contribution in electronic networks of practice. MIS Quarterly, 29, 1, 35-37

Parmentier, G. (2015) How to Innovate with a Brand Community. *Journal of Engineering & Technology Management*, 37, 78–89.

Parmentier, G., Gandia, R. (2013) Managing Sustainable Innovation with a User Community Toolkit: The Case of the Video Game Trackmania. *Creativity and Innovation Management*, 22, 195–208.

Parmentier, G., Mangematin, vincent (2014) Orchestrating Innovation with User Communities in the Creative Industries. *Technological Forecasting & Social Change*, 83, 40–53.