

Additional Questions for the KPI Extension of the UEQ

To calculate a meaningful KPI for the UEQ 6 questions must be added to the questionnaire. See the UEQ handbook for details.

The KPI extension is described in detail in:

Hinderks, A., Schrepp, M., Domínguez Mayo, F.J., Escalona, M.J., Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the User Experience Questionnaire. Computer Standards & Interfaces. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007>.

Please note that the 6 additional questions are currently not available for all UEQ language versions. This document will be updated whenever new translations will be available.

English version

Scale	Question
Attractiveness	The product should look attractive, enjoyable, friendly and pleasant.
Efficiency	I should perform my tasks with the product fast, efficient and in a pragmatic way.
Perspiciuity	The product should be easy to understand, clear, simple, and easy to learn.
Dependability	The interaction with the product should be predictable, secure and meets my expectations.
Stimulation	Using the product should be interesting, exiting and motivating.
Novelty	The product should be innovative, inventive and creatively designed.

German version

Scale	Question
Attractiveness	Das Produkt soll attraktiv, angenehm und sympathisch wirken.
Efficiency	Das Produkt soll mir helfen, meine Aufgaben schnell, effizient und pragmatisch zu erledigen.
Perspiciuity	Das Produkt soll übersichtlich, verständlich und leicht zu lernen sein.
Dependability	Die Bedienung des Produkts soll in der Bedienung vorhersehbar und gut kontrollierbar sein.
Stimulation	Das Arbeiten mit dem Produkt soll interessant, spannend und aktivierend sein.
Novelty	Das Produkt soll originell, innovativ und kreativ gestaltet sein.

Spanish version

Scale	Question
Attractiveness	El sistema tiene que ser atractivo, agradable y simpático.
Efficiency	El sistema debe ayudar a que yo haga mis tareas de forma rápida, eficiente y pragmática.
Perspicuity	El sistema debe ser entendible, claro y fácil de amigable.
Dependability	El uso del sistema debe ser predecible de usar y fácil de controlar.
Stimulation	Trabajar con el sistema debe ser interesante, emocionante y de motivador.
Novelty	El sistema debe ser original, innovador y creativo.

Dutch version

Scale	Question
Attractiveness	Het product moet er aantrekkelijk, plezierig, vriendelijk en aangenaam uitzien.
Efficiency	Ik zou mijn taken met het product snel, efficiënt en op een pragmatische manier moeten kunnen uitvoeren.
Perspicuity	Het product moet begrijpelijk, duidelijk, eenvoudig en gemakkelijk te leren zijn.
Dependability	De interactie met het product moet voorspelbaar en veilig zijn en aan mijn verwachtingen voldoen.
Stimulation	Het gebruik van het product moet interessant, spannend en motiverend zijn.
Novelty	Het product moet innovatief, inventief en creatief ontworpen zijn.