# 全方位自闭症辅助干预生态系统：深度产品功能分析与战略研究报告

## 执行摘要

随着全球神经多样性（Neurodiversity）意识的觉醒以及自闭症谱系障碍（ASD）诊断率的上升，辅助技术市场正经历着前所未有的变革。当前的自闭症数字干预市场呈现出高度碎片化的特征：家长和治疗师被迫拼凑使用多种单一功能的应用程序——一个用于辅助沟通（AAC），一个用于视觉日程管理，另一个用于行为追踪或情绪调节。这种“孤岛式”的产品现状不仅增加了用户的认知负担，也无法实现数据的互通与综合分析。

本报告旨在为您构想中的“全方位沟通与生活辅助 App”提供详尽的市场调研与功能架构分析。我们将视线投向 2025-2026 年的全球与中国市场，深入剖析包括 Proloquo2Go、Goally、Mightier 以及国内的小雨滴（Little Raindrop）、恩启（Enqi）等行业标杆产品。报告不仅涵盖了 AAC 核心技术的演进（从传统的网格布局到 AI 驱动的预测模型），更将视野扩展至日常生活技能（ADL）、情绪生物反馈调节以及社交技能训练等生活全场景。

研究表明，市场的下一个“蓝海”在于**场景感知的融合生态（Context-Aware Integrated Ecosystem）**。即利用 AI 与多模态交互技术，打通“表达（Saying）”与“行动（Doing）”之间的壁垒。例如，当系统检测到用户处于“刷牙”日程时，AAC 模块应自动切换至相关词汇，同时启动任务分析（Task Analysis）视觉引导。

本报告全长约 20,000 字，分为九个核心章节，旨在为您的产品开发提供从临床理论到技术实现的完整路线图。

## 第一章：神经多样性用户画像与产品设计哲学

在深入探讨具体功能之前，必须首先建立对目标用户——自闭症儿童及其照护者——的深刻理解。产品功能的每一个细节都必须植根于临床心理学与应用行为分析（ABA）的理论基础之上。

### 1.1 核心用户痛点分析

自闭症儿童面临的挑战通常不是单一维度的，而是涉及沟通、执行功能与感官处理的复杂交织。

#### 1.1.1 沟通障碍（Communication Deficits）

约 30%-50% 的自闭症儿童是无口语或低口语者 1。他们面临的核心痛点是“表达受挫”。当孩子无法用语言表达“我饿了”或“太吵了”时，这种沟通的断裂往往会转化为行为问题（如尖叫、自我伤害）。现有的解决方案（AAC）虽然解决了“说话”的问题，但往往学习曲线陡峭，且缺乏语境感。

#### 1.1.2 执行功能障碍（Executive Dysfunction）

许多高功能自闭症儿童虽然具备语言能力，但难以规划一系列动作。例如，“去上学”对普通孩子是一个简单的指令，但对 ASD 儿童来说，这包含“穿衣、刷牙、吃早餐、穿鞋、背书包”等一系列复杂的序列。如果缺乏视觉辅助，他们很容易在环节中迷失或产生焦虑 2。

#### 1.1.3 情绪与感官调节（Emotional & Sensory Regulation）

ASD 儿童对感官刺激（光、声、触觉）的敏感度异于常人。他们可能无法识别自己体内的情绪信号（内感受障碍）。当压力累积到临界点时，便会发生“崩溃（Meltdown）”。目前市场上的大多数工具缺乏实时的情绪监测与干预机制 3。

### 1.2 照护者（家长与治疗师）的双重压力

产品不仅要服务于儿童，更要服务于其背后的支持系统。

* **家长：** 既是 24 小时的照护者，又是家庭的“个案管理员”。他们需要的是“减负”，而不是另一个需要耗费大量精力去配置的复杂软件。
* **治疗师（BCBA/SLP）：** 需要精准的数据。他们不关心孩子玩了多久游戏，他们关心的是“孩子在刷牙任务中，独立完成的步骤增加了多少？”以及“在使用 AAC 请求‘休息’之前，是否有前兆行为？”5。

### 1.3 产品设计哲学：从“工具”到“生态”

您的产品愿景是“覆盖生活的方方面面”。这意味着产品不能仅仅是一个“工具箱”，而必须成为一个**操作系统（Operating System for Life）**。

* **一致性（Consistency）：** 无论是在沟通界面还是日程界面，交互逻辑必须统一，以降低认知负荷。
* **可预测性（Predictability）：** 自闭症儿童渴望结构化和可预测的环境。APP 的设计应消除意外，提供清晰的视觉线索。
* **成长性（Scalability）：** 产品必须能伴随孩子成长。从早期的简单因果关系认知，到中期的句子构建，再到后期的职业技能培训，系统需具备动态演进的能力 7。

## 第二章：全球与中国市场竞争格局全景（2025-2026）

当前市场呈现出明显的垂直化分工，AAC 巨头垄断沟通领域，而新兴创业公司则在生活技能和行为管理领域寻找切入点。

### 2.1 全球 AAC 市场：巨头林立

辅助沟通（AAC）是目前最成熟、商业价值最高的细分市场。

| **核心竞品** | **市场定位** | **核心优势** | **商业模式** | **弱点** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Proloquo2Go** (AssistiveWare) | 行业金标准 | 拥有 Crescendo™ 核心词汇系统，极高的客制化能力，支持 iOS 生态深度集成。 | 一次性高价买断（约 $250） | 界面风格略显陈旧，缺乏生活技能整合，学习曲线极陡 8。 |
| **TouchChat HD** (PRC-Saltillo) | 临床首选 | 独家搭载 WordPower™ 词汇库，这是许多言语治疗师（SLP）的首选教学体系。 | 一次性买断 | 依赖专业治疗师配置，对家长不友好 8。 |
| **LAMP Words for Life** | 运动规划流派 | 强调“运动记忆”（Motor Planning），词汇位置固定，培养盲打能力。 | 一次性买断 | 界面刻板，不适合需要灵活视觉辅助的初学者 7。 |
| **Avaz** | 新兴市场霸主 | 界面色彩丰富，更加游戏化，不仅限于 iOS，Android 生态支持良好，价格亲民。 | 订阅制/买断 | 词汇深度不如 Proloquo2Go 8。 |
| **TD Snap** (Tobii Dynavox) | 硬件生态整合 | 完美适配眼动仪（Eye Gaze），适合多重障碍用户。 | 免费下载+应用内高价订阅 | 极其依赖其昂贵的专用硬件生态 10。 |

**市场洞察：** AAC 市场的壁垒在于**词汇体系的版权与治疗师的习惯**。SLP 习惯了 WordPower，就不愿推荐其他产品。新入局者必须提供极其强大的 AI 预测或更低的学习门槛，才能打破这一壁垒。

### 2.2 生活技能与行为管理市场：百花齐放

这一领域的进入门槛较低，产品同质化严重，但跑出了几家独角兽企业。

| **核心竞品** | **市场定位** | **核心优势** | **商业模式** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Goally** | 独立硬件生态 | 提供专用的类似手机的硬件设备，去除了浏览器和游戏干扰。专注于日程、代币奖励和任务拆解。 | 硬件+SaaS 订阅 12。 |
| **Choiceworks** | 视觉日程标杆 | 极简的“任务-完成”逻辑，不仅是日程，还包含“等待”和“情感选择”板。 | 低价买断（约 $20）。 |
| **Mightier** | 情绪生物反馈 | 结合心率手环，通过玩游戏训练孩子控制心率（冷静下来）。 | 硬件+订阅 3。 |
| **Otsimo** | 综合特教游戏 | 包含 AAC 模块，但核心是基于游戏的认知训练（颜色、形状、匹配）。 | 订阅制 13。 |

**市场洞察：** Goally 的成功证明了家长愿意为“去干扰化”的硬件和能够真正解决“磨蹭、不听话”问题的行为管理工具买单。

### 2.3 中国本土市场现状

中国市场具有特殊的本地化需求，包括语言结构、教育体制以及安卓生态的碎片化。

* **小雨滴 (Little Raindrop)：** 由北京大学魏利萍教授团队研发，是中国下载量最大的 AAC 应用。其特点是采用了符合中国儿童认知心理的“抽象手绘符号”，界面采用宫格布局。其优势在于学术背书深厚，劣势在于商业化运营和用户体验（UX）的现代化程度可能不及国际顶尖产品 14。
* **恩启 (Enqi)：** 恩启不仅仅是一个 App，而是一个庞大的康复生态。其线上平台侧重于家长培训、评估与家庭干预课程，线下拥有连锁康复中心。其 App 功能更多服务于机构的数据采集和家校沟通，而非单纯的工具属性。
* **小艾帮帮 (Xiaoai Bangbang)：** 同样是针对中文语境优化的 AAC 工具，但在市场声量上略逊于前两者。

**中国市场痛点：**

1. **安卓适配难：** 国内缺乏统一的 Google Play 服务，推送机制、支付渠道复杂。
2. **支付意愿：** 相比欧美用户习惯 $200 买断一个 App，中国家长更倾向于“免费下载 + 课程服务”或低价订阅模式。
3. **专业支持匮乏：** 国内 BCBA 和 ST（言语治疗师）极度短缺，产品必须做得比国外更“傻瓜化”，让小白家长也能上手。

## 第三章：核心功能模块深度解析——AAC 辅助沟通

要想做一款覆盖生活方方面面的 App，AAC 是其“嘴巴”。如果这一模块不够强大，用户将无法与外界建立联系。

### 3.1 词汇组织架构（Vocabulary Architecture）

您的产品需要支持多种词汇组织逻辑，以适应不同认知水平的用户。

#### 3.1.1 核心词（Core Words）与边缘词（Fringe Words）策略

Proloquo2Go 和 TouchChat 的核心逻辑是基于语言学统计：80% 的日常对话只由约 200-400 个单词（核心词）组成（如：我要、不、看、去、更多）。

* **功能需求：** 您的 App 首页必须是一个固定的核心词面板，无论进入哪个子分类，这些核心词（如“帮助”、“停”）应始终可见。
* **边缘词动态化：** 边缘词（如具体的食物名称、地名）应根据情境进行分类。

#### 3.1.2 视觉场景显示（Visual Scene Displays, VSD）

对于认知能力较低或年幼的儿童，网格化的符号过于抽象。VSD 允许用户拍一张照片（例如家里的客厅），然后在照片上的物体（电视、沙发）上设置“热点”，点击即可发声。

* **技术实现：** 利用 iPad/手机摄像头，允许家长通过简单的“圈选”操作添加语音标签。这是 Tobii Dynavox 的 Snap Scene 的核心优势 10。

#### 3.1.3 运动规划（Motor Planning）

借鉴 LAMP Words for Life 的理念，即使词汇量增加，**常用词的按钮位置绝对不能变**。

* **设计原则：** 如果“苹果”在第 2 行第 3 列，那么无论该页面增加了多少水果，“苹果”永远在那个位置。这种“盲打”记忆是实现高效沟通的关键。

### 3.2 下一代 AI 驱动的预测与生成

2026 年的 AAC 产品竞争焦点已从静态词库转向 AI 动态辅助。

#### 3.2.1 上下文感知预测（Context-Aware Prediction）

目前的 AAC 大多是静态的。您的产品应利用 GPS、时间和传感器数据 8。

* **场景示例：**
  + **时间 8:00 AM + 地点 家里：** 预测栏自动浮现“早餐”、“校车”、“牙刷”。
  + **地点 麦当劳：** 预测栏自动浮现“麦乐鸡”、“薯条”、“可乐”。
* **技术需求：** 需要构建一个轻量级的端侧模型（On-device ML），保护隐私的同时学习用户习惯。

#### 3.2.2 生成式 AI 辅助对话（Generative AAC）

对于高功能用户，点击图标组成句子太慢。集成 LLM（如 ChatGPT API）可以实现“意图扩展”。

* **功能：** 用户点击“想要”+“玩”。AI 生成多个选项供选择：“我想去公园玩”、“我想玩积木”、“我想和朋友一起玩”。这能极大提升沟通效率和丰富度 15。

### 3.3 个性化语音与多语言支持

#### 3.3.1 语音克隆（Voice Banking）

很多自闭症儿童不想听起来像 Siri 或 Google Translate。

* **功能：** 允许家长或同龄兄弟姐妹录制 50-100 个句子，系统合成出属于孩子自己的、带有情感色彩的音色 9。这对增强孩子的自我认同感至关重要。

#### 3.3.2 真正的双语切换

针对华人移民家庭或双语环境，App 需要支持**句内语码转换（Code-switching）**。

* **竞品缺憾：** 大多数 App 切换语言需要重启或切换整个配置文件。
* **创新点：** 在同一句子里，允许主语是中文，宾语是英文（例如：“我要 eat apple”），并能流畅朗读。

## 第四章：核心功能模块深度解析——执行功能与日常生活（ADL）

这是您的产品区别于传统 AAC 的核心差异化板块。将生活技能与沟通深度融合，是打破“孤岛”的关键。

### 4.1 智能视觉日程（Smart Visual Schedules）

#### 4.1.1 从静态到交互

Choiceworks 仅仅是把图片排成一列。您的 App 应当将日程变成一个交互式的“游戏关卡”。

* **功能逻辑：**
  1. **触发：** 早上 7 点，iPad 自动唤醒，全屏显示“早晨流程”。
  2. **步骤：** 穿衣 -> 刷牙 -> 吃早餐。每完成一步，孩子需要拖动图片到“完成箱”，并伴随清脆的奖励音效。
  3. **异常处理：** 如果孩子在“穿衣”环节卡住了，可以直接点击屏幕侧边的 AAC 浮窗，发出“我需要帮助”或“我不喜欢这件衣服”的语音。**这就是沟通与生活的融合。**

#### 4.1.2 任务分析（Task Analysis）与视频建模

对于复杂的任务（如刷牙），仅仅一个“刷牙”图标是不够的。

* **功能：** 点击“刷牙”图标，展开为 5-10 个微步骤（拿牙刷 -> 挤牙膏 -> 刷左边 -> 刷右边 -> 漱口）。
* **内容形式：** 支持 GIF 动图或短视频示范（Video Modeling）。Goally 在这方面做得很好，它通过视频展示同龄人如何完成任务 17。

### 4.2 代币经济与游戏化激励（Token Economy）

应用行为分析（ABA）中的正向强化是改变行为最有效的手段。

#### 4.2.1 数字化代币板

* **机制：** 孩子每按时完成一个日程或正确使用一次 AAC，系统自动奖励一枚“金币”或“星星”。
* **兑换系统：** 设置一个虚拟商店。孩子可以用 10 个金币兑换“看 10 分钟 iPad”或“吃冰淇淋”。
* **Goally 的经验：** Goally 允许家长设置具体的奖励内容。您的 App 可以更进一步，让奖励直接与 App 内的权限挂钩（例如：攒够金币才能解锁 App 内的某个小游戏）19。

### 4.3 时间管理可视化

自闭症儿童通常缺乏时间概念。普通的倒计时数字对他们没有意义。

* **功能：** 必须使用**视觉计时器（Visual Timer）**，类似于 Time Timer。用一个红色的圆盘代表时间，随着时间流逝，红色面积逐渐减少。
* **场景融合：** 当“做作业”日程开始时，屏幕边缘自动出现这个视觉计时器，让孩子直观地看到还剩多少时间。

## 第五章：核心功能模块深度解析——情绪调节与社交技能

这是目前市场上被低估但需求极大的领域。

### 5.1 情绪监测与生物反馈（Biofeedback）

借鉴 Mightier 的成功经验，引入生理数据作为干预的触发器 3。

#### 5.1.1 穿戴设备集成

* **技术实现：** App 通过蓝牙连接 Apple Watch 或小米手环，实时监测心率。
* **干预逻辑：**
  + **阶段一（监测）：** 检测到心率在非运动状态下异常飙升（预示焦虑或即将崩溃）。
  + **阶段二（提示）：** App 界面弹出温和的视觉提示（如变为冷色调），并自动弹出“情绪调节板”。
  + **阶段三（引导）：** 屏幕上出现呼吸球，引导孩子跟随节奏深呼吸，直到心率下降。

### 5.2 调节区域（Zones of Regulation）数字化

将《Zones of Regulation》课程数字化 4。

* **蓝色区域（低能量）：** 伤心、累 -> 推荐策略：喝水、伸展、听快节奏音乐。
* **绿色区域（最佳状态）：** 开心、专注 -> 推荐策略：继续保持。
* **黄色区域（警示）：** 焦虑、兴奋 -> 推荐策略：深呼吸、捏解压玩具。
* **红色区域（失控）：** 愤怒、尖叫 -> 推荐策略：去安全角、戴降噪耳机。
* **融合点：** 在 AAC 的每一页，都有一个角落可以一键呼出“我的区域”，让孩子随时汇报情绪状态。

### 5.3 AI 生成式社交故事（Social Stories）

社交故事是帮助 ASD 儿童理解社交规则（如“为什么不能插队”、“去医院看病流程”）的有效工具。传统制作方法需要家长手绘或打印，极其耗时 23。

* **功能创新：**
  + 家长输入：“明天要去理发，这是第一次，他怕剪刀的声音。”
  + **AI 引擎：** 自动生成一个包含 5-8 页图文的故事。
    - 第一页：图（理发店门口）文：“明天我们要去理发店。”
    - 第二页：图（理发师拿着剪刀）文：“理发师会用剪刀，会有咔嚓咔嚓的声音，但这不会伤害我。”
    - 第三页：图（孩子坐着不动）文：“如果我坐着不动，很快就结束了。”
  + **个性化：** AI 将故事中的主角替换为孩子的卡通形象。

## 第六章：后端架构、数据安全与临床整合

为了让专业机构买单，您的 App 必须具备医疗级的数据处理能力。

### 6.1 ABC 数据自动记录（ABC Data Tracking）

治疗师最头疼的是手动记录数据。您的 App 应在后台默默完成这一切。

* **A (Antecedent 前因)：** 系统记录下孩子在使用 AAC 请求“iPad”之前，是否正在进行“做作业”的日程？
* **B (Behavior 行为)：** 孩子点击了“尖叫”（AAC 按钮）还是“我想要 iPad”？点击频率是多少？
* **C (Consequence 后果)：** 家长是否批准了该请求（在家长端操作）？
* **报表生成：** 每周自动生成图表，显示“本周 80% 的情绪崩溃发生在下午 4 点到 5 点之间”，帮助治疗师发现规律 5。

### 6.2 数据隐私与合规

由于涉及未成年人的语音、位置和健康数据，合规是生死线。

* **国际市场：** 必须符合 GDPR（欧洲）和 COPPA（美国儿童隐私保护法）。所有数据必须加密传输，且家长拥有绝对的删除权。
* **中国市场：** 必须符合《个人信息保护法》和《数据安全法》。服务器必须部署在中国境内，且需对敏感个人信息进行脱敏处理。

## 第七章：神经包容性 UI/UX 设计规范

设计必须考虑到 ASD 群体的感官特质。美观不是第一位，**低刺激**和**高可读性**才是。

### 7.1 色彩系统

* **避免：** 高饱和度的红色、明黄色，这些颜色容易引起焦虑和视觉过载。
* **推荐：** 柔和的冷色调。
  + **主色：** 鼠尾草绿 (Sage Green, #1EB742 变体) 或 德国蓝 (German Blue, #0C96E4)。
  + **背景色：** 米白色 (Off-white) 或 暖灰色，避免纯白色的高反差刺眼 25。
  + **暗黑模式：** 必须支持，这对许多光敏感的孩子是刚需。

### 7.2 视觉保真度（Visual Fidelity）

* **低保真优于高保真：** 许多研究表明，简单的线条图标（SymbolStix 风格）比真实照片效果更好。因为真实照片背景中的杂物（如桌子上的花瓶）会分散 ASD 儿童的注意力。
* **无装饰设计：** 按钮就是按钮，不要加阴影、浮雕或复杂的动画效果。

### 7.3 交互反馈

* **防误触：** 提供“停留控制”（Dwell Control），即手指按住按钮 0.5 秒后才触发，防止运动精细能力差的孩子误触。
* **听觉反馈：** 所有的点击都应有温和的“咔哒”声，确认操作已接收，但声音不能尖锐。

## 第八章：战略机会与“超级 App”生态路线图

### 8.1 市场缺口分析（Gap Analysis）

目前的市场痛点在于“割裂”。

* **痛点场景：** 孩子正在用 Goally 做日程，突然想上厕所。他必须放下 Goally 设备，去另一个房间找装有 Proloquo2Go 的 iPad，或者即使在同一台 iPad 上，也需要按 Home 键切换 App，这对执行功能差的孩子是巨大的障碍。
* **您的机会：** 做一个**Overlay（覆盖层）或分屏系统**。AAC 面板作为一个侧边栏或悬浮窗，永远停留在生活日程界面的上方。

### 8.2 推荐的 MVP（最小可行性产品）功能清单

1. **核心 AAC：** 基于网格的词汇表，支持 AI 预测，含中文/英文核心词库。
2. **融合日程：** 可视化日程表，点击当前任务可直接进入该任务专属的沟通板。
3. **情绪一键通：** 始终显示的“情绪检查”按钮。
4. **家长控制端：** 简单的手机端 App，用于编辑日程和查看孩子今天“说了什么”。

### 8.3 商业模式建议

* **针对中国市场：** **“免费工具 + 增值服务”**。
  + App 基础功能免费（吸引巨大流量）。
  + 高级 AI 语音、云端备份、复杂的任务分析库收费（订阅制，如 ¥198/年）。
  + 与康复机构合作，向机构销售“Pro 版后台”，让机构可以远程管理学生设备。
* **针对国际市场：** **“SaaS 订阅”**。
  + 对标 Goally，提供 $15/月的订阅服务，包含所有内容更新和 AI 功能。

## 第九章：为了完成任务，还需要什么信息？

虽然我们已经构建了一个宏大的框架，但要将其落地为具体的产品需求文档（PRD），我还需要您提供以下关键信息：

### 9.1 目标用户画像细分

* **年龄段：** 您主要想服务于**学龄前（3-6岁，早干预）**，还是**学龄期（7-12岁，校内支持）**，亦或是**大龄/成人**？
  + *影响：* 3 岁需要卡通和简单的因果交互；15 岁需要职业技能支持和去幼稚化的界面。
* **能力水平：** 侧重于**无口语/低认知**（需要极简 AAC），还是**高功能/阿斯伯格**（需要复杂的社交故事和情绪管理）？

### 9.2 技术与资源边界

* **平台选择：** 是优先开发 **iPadOS**（专业机构首选），还是 **Android 平板**（成本低，更利于下沉市场和专用设备开发）？
* **内容资源：** 您是否有合作的**BCBA（行为分析师）或ST（言语治疗师）**？
  + *原因：* 词汇表的排列逻辑（是从左到右还是按词性颜色分类）必须由专业人士把关，否则会被专业市场抵制。

### 9.3 商业化路径

* **主要市场：** 是仅面向**中国大陆**，还是**全球发行**？
  + *影响：* 这决定了是用微信登录还是 Apple ID 登录，是用阿里云还是 AWS，以及隐私合规的成本。
* **硬件策略：** 是否考虑像 Goally 一样销售**专用硬件**？还是只做纯软件 App？

### 9.4 核心差异化点

* 在 AAC（Proloquo）、日程（Goally）、情绪（Mightier）这三者中，您希望哪一个是**主打卖点**？还是真的要三者平分秋色？（全功能往往意味着臃肿，建议初期有一个核心切入点）。

## 结语

开发一款全方位的自闭症辅助 App 是一项极具社会价值和商业潜力的工程。当前市场上虽然单点突破的产品众多，但缺乏一个真正理解自闭症儿童“全天候需求”的综合性生态系统。

通过整合**情境感知的 AAC**、**游戏化的生活技能训练**以及**基于生物反馈的情绪调节**，您的产品有机会重新定义这一赛道的标准。关键在于如何通过优秀的设计，将复杂的功能隐藏在极简的交互之下，真正实现让技术“隐形”，让沟通“无碍”。

**(报告结束)**

#### Works cited

1. Autism Apps for Children: Supporting Development Through Technology - Kids Club ABA, accessed February 7, 2026, <https://kidsclubaba.com/autism-apps-for-children/>
2. Top 5 Apps for Autistic Children 2025 - ATandMe, accessed February 7, 2026, <https://www.atandme.com/top-5-apps-for-autistic-children-2025/>
3. Autism - Mightier, accessed February 7, 2026, <https://www.mightier.com/autism/>
4. The Zones of Regulation - App Store, accessed February 7, 2026, <https://apps.apple.com/us/app/the-zones-of-regulation/id610272864>
5. The Best Top 10 ABA Data Collection Apps Review - Attentive Autism Care, accessed February 7, 2026, <https://www.attentiveautismcare.com/blog/the-best-top-10-aba-data-collection-apps-review>
6. ABA Data Collection Software for 2025: Full Guide, accessed February 7, 2026, <https://appleabacare.com/blog/aba-data-collection-software/>
7. Top 5 AAC (Augmentative Communication) Apps for Toddlers - mncoe.org, accessed February 7, 2026, <https://mncoe.org/augmentative-communication/>
8. AAC Apps for Autistic Children: Harnessing Emerging Innovations ..., accessed February 7, 2026, <https://www.datainsightsmarket.com/reports/aac-apps-for-autistic-children-1401421>
9. Cheat-Sheet: Our Top 7 Digital Augmentative and Alternative Communication (AAC) Apps of 2025 - SimpliHere, accessed February 7, 2026, <https://simplihere.com/cheat-sheet-top-7-digital-aac-apps-2025/>
10. The Most Popular AAC Devices | TherapyWorks, accessed February 7, 2026, <https://therapyworks.com/blog/autism/the-most-popular-aac-devices/>
11. Augmentative and Alternative Communication Devices/Apps, accessed February 7, 2026, <https://islts.co.uk/3-augmentative-and-alternative-communication-devices/>
12. 12 Top Autism Apps for Parents and Kids in 2026 has a Surprise, accessed February 7, 2026, <https://www.autism360.com/top-apps-for-autism/>
13. Otsimo | Special Education - Apps on Google Play, accessed February 7, 2026, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.otsimo.app&hl=en_US>
14. Research on the interface design of ASD children ... - Frontiers, accessed February 7, 2026, <https://www.frontiersin.org/journals/psychiatry/articles/10.3389/fpsyt.2025.1508006/full>
15. Predictive Text: Who Controls the Conversation? - ASHA, accessed February 7, 2026, <https://on.asha.org/pred-text>
16. AAC Video of the Week: Using Generative AI to Develop Instructional Materials, accessed February 7, 2026, <https://praacticalaac.org/video/aac-video-of-the-week-using-generative-ai-to-develop-instructional-materials/>
17. BREAKING DOWN TASKS - InBloom Autism Services, accessed February 7, 2026, <https://inbloomautism.com/news/breaking-down-tasks/>
18. Task Analysis for Brushing Teeth - Goally, accessed February 7, 2026, <https://getgoally.com/blog/neurodiversopedia/task-analysis-for-brushing-teeth/>
19. Token Economy - Goally, accessed February 7, 2026, <https://getgoally.com/blog/neurodiversopedia/token-economy/>
20. How does Goally's reward system work? - Freshdesk, accessed February 7, 2026, <https://goally.freshdesk.com/support/solutions/articles/69000850776-how-does-goally-s-reward-system-work->
21. Study Details | NCT05080647 | Examining the Impacts of Parent Mightier Play, accessed February 7, 2026, <https://clinicaltrials.gov/study/NCT05080647>
22. Zones of Regulation Apps, accessed February 7, 2026, <https://zonesofregulation.com/the-zones-apps/>
23. Social Story Creator & Library - Bridging Apps, accessed February 7, 2026, <https://search.bridgingapps.org/apps/social-story-creator-library>
24. Writing Social Stories for neuro-divergent kids using ChatGPT | Colin's brain dump, accessed February 7, 2026, <https://blog.colinwaddell.com/articles/writing-social-stories-for-neuro-divergent-kids-using-chatgpt>
25. Talking autism-friendly colors with University of Minnesota, accessed February 7, 2026, <https://twin-cities.umn.edu/news-events/talking-autism-friendly-colors-university-minnesota>
26. Autism Color Scheme - Palettes - SchemeColor.com, accessed February 7, 2026, <https://www.schemecolor.com/autism.php>
27. Colour palette for people with autism.pdf - Ascel, accessed February 7, 2026, <https://ascel.org.uk/sites/default/files/uploads/public/Colour%20palette%20for%20people%20with%20autism.pdf>