

Como Desenvolver Thumbs de Sucesso?



Uma boa Thumbnail pode Influenciar em até **80% a Taxa de Visualização** de um Vídeo. Além disto, preciso que você tenha em mente as recomendações técnicas de **SEO** e lembre-se de **espalhar o link** de acesso do vídeo postado em todos os seus pontos de comunicação com o público. A taxa de acessos nas primeiras **24h SÃO FUNDAMENTAIS** para que o algoritmo faça a distribuição orgânica do seu material. Na construção da Thumbnail, sempre busque:

1. Fazer Benchmarking:

- Tenha / busque referências.
- O desenvolvedor das suas Thumbs deve estar em contato constante com seus concorrentes diretos ou indiretos. **Aconselho fortemente analisar o seu segmento de mercado em conteúdos em Inglês, e modelar Thumbs de vídeos com os maiores fluxos de visualização.**

2. Pessoas, Olhos e Emoção:

- Você com certeza já notou que a maioria das Thumbs no YouTube possuem pessoas, bocas, caras e olhos arregalados. **É por que funciona.**
- A(s) pessoa(s) na sua Thumb deverá ter uma expressão de **emoção que converse** com seu vídeo, alegria, euforia, curiosidade, etc. Exageros podem ser usados com moderação, o excesso pode gerar falta de credibilidade no médio prazo.
- O tamanho da pessoa deve ser ajustado ao layout, de preferência de forma que os olhos sejam visíveis (zoom em camadas pode ser aplicado) - atente-se ao enquadramento com demais elementos visuais.
- NÃO INCLUA** pessoas ou perfis (estilos) de pessoas que **NÃO ESTEJAM** no vídeo. Isto traz um aspecto negativo e mentiroso na sua comunicação.

3. Símbolos, flechas, setas, Blur (desfoque), bolas, silhueta e etc.:

- Aqui a principal ideia é atrair o clique, mexendo em uma das emoções mais **FORTES e PRIMITIVAS** do ser humano: a **Curiosidade**. Circular, apontar para coisas e usar o Blur (borrando) elementos da Thumb pode trazer ótimos resultados.
- Estes elementos usados em conjunto com outros podem dar a ideia de antes e depois, movimento, deslocamento ou reação. Ambos são ótimos para uma alta taxa de cliques.

4. Não faça design em série:

- Talvez esta info. seja um pouco contra-intuitiva, mas **NÃO FIQUE REPETINDO** Thumbs. Somente elementos de Branding são permitidos, como o dono (se ele se posicionar), paleta de cores (mesmo assim aconselho mudanças esporádicas), studio ou ambientação, e similares.
- A partir do momento que as pessoas notarem um padrão muito engessado em suas Thumbs, a taxa de cliques **DIMINIU**. Inconscientemente seu expectador acha que já viu ou já sabe daquilo, fica desinteressante.

5. Surfe as Ondas do Momento:

- Assuntos do momento envolvendo artistas, notícias, política ou qualquer outro assunto que **FAÇA SENTIDO PARA A SUA COMUNICAÇÃO**, podem e devem ser usados ou testados para Thumb. Eles vão mexer com o imaginário e atrair o volume de tráfego para o seu conteúdo. **Cuidado aqui.**

Encerramos este documento aqui. O restante das possíveis orientações vão depender muito do seu mercado, produto/serviços e TOM DE COMUNICAÇÃO. Por gentileza, considere que seu **CONTEÚDO DEVE BUSCAR EXCELÊNCIA**. A Thumb é somente uma isca visual e nenhum canal faz sucesso de verdade somente com Thumbs. Dúvidas? Entre em contato.