

Este es un ejemplo de un buen índice, en cada capítulo y subcapítulo deja bastante claro el contenido que este tendrá, así como la misma organización del documento, no es un índice perfecto, pero si es bastante claro en cuanto a la estructura y los títulos de cada sección para definir muy bien los contenidos y su orden:

Resumen.

Dedicatorias y Agradecimientos

Introducción.

CAPITULO I. El deporte de la esgrima.

- 1.1. ¿Qué es la esgrima?
- 1.2. Historia de la esgrima.
- 1.3. Características y conceptos básicos de esgrima.
- 1.4. Poses, posiciones y ataques de esgrima.
- 1.5. Armas modernas de la esgrima.
- 1.6. Reglas de la esgrima.

CAPITULO II. Aparato convencional de Esgrima

- 2.1. Características y Funcionamiento del aparato convencional de Esgrima.
- 2.2. Conceptos para juzgar un asalto.

CAPITULO III. Diseño de Aparato Inalámbrico de Esgrima.

- 3.1. Objetivo general del aparato inalámbrico de esgrima.
- 3.2. Objetivos específicos del aparato inalámbrico de esgrima.
- 3.3. Etapas para la realización del proyecto.

CAPITULO IV. Indicadores de Toques.

- 4.1. Diagrama eléctrico de toques válidos y no validos con cada arma.
- 4.2. Amplificadores Operacionales.
- 4.3. Circuitos indicadores de toques válidos y no válidos.

CAPITULO V. Transmisor y Receptor de Toques.

- 5.1. Transmisión y Recepción de datos por radiofrecuencia.
- 5.2. Programa receptor de toques en cada arma.
- 5.3. Programa del cronometro para cada asalto.
- 5.4. Diagrama de circuito transmisor de toques válidos y no válidos para cada arma.
- 5.5. Diagrama de circuito receptor de toques válidos y no válidos para cada arma.

CAPITULO VI. Software "Fencing Touch".

- 6.1. Objetivos Del Software "Fencing Touch".
- 6.2. Visual Basic para desarrollar "Fencing Touch".
- 6.3. Diseño de Software "Fencing Touch".
- 6.4. Registro de Cambios y Errores en el Software "Fencing Touch".

CAPITULO VII. Video para Software "Fencing Touch".

- 7.1. Objetivo del video para el Software "Fencing Touch".
- 7.2. Diseño del video para "Fencing Touch".

CAPITULO VIII. Comunicación Software-Hardware.

- 8.1. Puerto USB.
- 8.2. Teclado como dispositivo de conexión Software-Hardware.

Resultados.

Referencias Bibliográficas.

Apéndice.