

Consejos para comprar un ordenador

La compra de un PC es una decisión bastante importante y muy compleja porque, aparte de la gran variedad de componentes que varían casi semanalmente sobre los que hay que tomar varias pequeñas decisiones, tenemos que tener cuidado que no nos den gato por liebre algo de lo que nadie tendrá la certeza de que no te va a pasar por muy experto que seas, aunque si vas de pardillo se lo pones más fácil.

Los grandes fabricantes mundiales son, por éste orden: HP, Dell, Acer, Lenovo. Por detrás están marcas como Sony, Fujitsu-Siemens, Asus, etc. Adquirir un ordenador de cualquiera de éstas marcas ya es de por sí una garantía de calidad ya que son empresas de gran tamaño y con suficientes recursos como para establecer fuertes controles de calidad y dar un adecuado soporte post venta al cliente.

La marca no es algo importante a la hora de elegir ordenador, todos los fabricantes utilizan componentes de terceras empresas, casi siempre las mismas ya que existen pocas empresas especializadas en la fabricación de componentes informáticos. Por ejemplo, sólo hay tres fabricantes de procesadores en el mundo y dos de ellos se reparten el 95% de la producción (AMD e INTEL). Con los discos duros pasa algo parecido, tan solo hay tres o cuatro fabricantes (Seagate, Fujitsu, Western Digital), y con el resto de componentes, lo mismo.

En definitiva, te encontraras que en casi todos los ordenadores hay componentes de las mismas marcas, colocados en distinto lugar, cambiando básicamente el aspecto exterior de la carcasa, y el precio, además de los distintos controles de calidad más o menos rigurosos de cada fabricante.

Debemos tener en cuenta que no todas las marcas ofrecen las mismas condiciones de garantía en el producto, y que tampoco todas funcionan de idéntica manera en lo que al servicio técnico postventa se refiere.

¿Qué necesitas?

Lo primero que has de pensar es para que quieres el ordenador. No es lo mismo un ordenador para editar vídeo que para escribir cuentos.

La calidad de los ordenadores sube muy rápido, y lo que hoy es lo mejor, en 5 años estará desfasado.

Por otra parte, dado que el precio de comprar un ordenador se dispara en lo productos más modernos, no se recomienda la frase "dame lo mejor", ya que lo que está un poco por debajo de LO MEJOR te dará un servio igual, con una importante rebaja del precio.

Por tanto, **"compra lo que realmente necesites, no malgastes tu dinero"**.

En internet, haciendo búsquedas puedes encontrar configuraciones que te pueden orientar sobre precios y usos de un ordenador en ese momento (cambia muy rápido por lo que te recomiendo poner fecha en la búsqueda).

En el mundo de los ordenadores a todas estas piezas se les llama hardware y software se refiere al sistema operativo y a los programas.

¿Torre o portátil?

Si necesitas movilidad elige un portátil. Sino, siempre es preferible quedarse con el sobremesa, que sale más barato y encima se puede reparar y actualizar más fácilmente. También por la espalda: los portátiles son menos ergonómicos. En el portátil es muy importante el peso (desde 1Kg a 7Kg), la batería y que no se caliente. También hay que tener en cuenta que en un portátil es más difícil arreglar cualquier pieza que se estropee y más caro de arreglar.



¿De marca o clónico?

Por un lado tenemos los ordenadores de marca, de las grandes empresas tipo Dell, HP, Acer o Sony, entre otras muchas, cuya instalación es muy sencilla y que suelen venir en packs con la "torre", monitor, teclado, ratón, e incluso en algunos casos con impresora. Como ventajas la garantía por si algo falla está centralizada y la instalación y configuración será muy sencilla, aunque por otro lado el precio es bastante mayor y son menos personalizables, desde el punto de vista del hardware.

Por el otro lado, los ordenadores clónicos, que es como se suelen llamar a los ordenadores hechos por piezas. La diferencia está principalmente en la posibilidad de personalizar los componentes que formarán el ordenador, con lo que el abanico de posibilidades se amplía. Se podrán elegir diferentes marcas de un mismo tipo de componente (por ejemplo, diferentes gráficas), e incluso podremos eliminar una determinada pieza para instalarle una que tengamos de segunda mano (por ejemplo, una regrabadora de DVD de nuestro viejo ordenador que funcione sin problemas). Está claro que, al ser mucho más personalizables, podremos hacer ordenadores mucho más baratos y cuyo rendimiento tendrá una gran eficiencia. Simplemente hay que buscar un poco y trabajárselo un poco más que al comprar un ordenador de marca, aunque desde mi punto de vista la cosa sí merece la pena. Hay tutoriales en internet de como montar un ordenador.

Dentro de la Torre o CPU están todas las piezas que hacen funcionar el ordenador con sus programas. Lo que compone tu CPU y dará calidad a tu ordenador será:

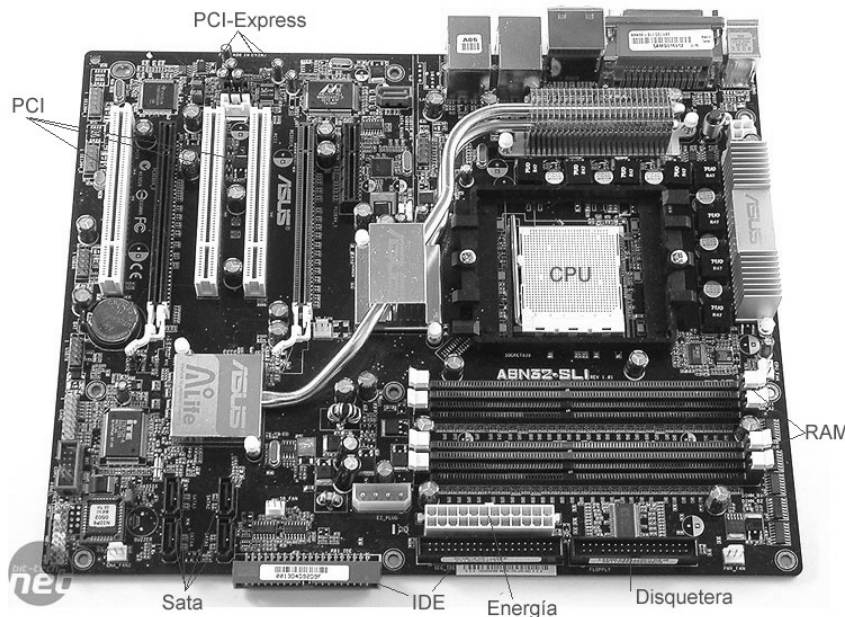
La garantía

Preguntar por la garantía y ver cuanto dura y que cubre. Hay muchos sitios que te envían al fabricante. Hay garantías que te reemplazan el ordenador mientras lo arreglan. Hay otras que al poco tiempo no incluyen la mano de obra.

Sistema Operativo y Software

Y ya que estás mirando detalles, comprueba que todos los periféricos incluidos en el equipo irán acompañados de sus drivers (programas que comunican el sistema operativo con el hardware). También comprueba que recibes los CDs originales de los programas comprados y del sistema operativo. Si te vas a instalar Gnu/Linux no hace falta que pagues por otro sistema operativo. Gnu/Linux lo puedes descargar de internet. Si es esta tu opción, mira primero en internet si el hardware es compatible (los ordenadores muy nuevos a veces tienen algún problema). Hay muchos sitios en internet con buscadores de hardware compatible que te pueden ayudar.

La placa base



Una de las partes fundamentales de un ordenador es la Placa Base, ésta es una tarjeta de circuitos impresos que sirve como medio de conexión y comunicación de todos los componentes del ordenador. Es lo primero a elegir.

Con ella se determina el tipo de procesador (Intel o AMD) y el chipset. Si la placa no es buena, con toda probabilidad el ordenador te saldrá malo, por tanto es vital escoger una de buena calidad y si es posible, bien equipada.

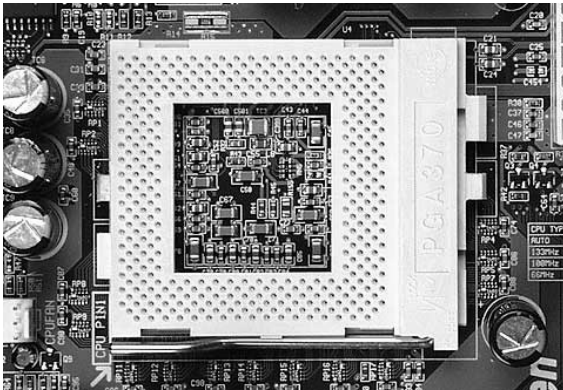
El chipset es el encargado de gestionar todo el tráfico de información entre componentes y de su "buen hacer" dependerán las prestaciones de la placa: cuanto más potente,

más rápido irá todo el ordenador. Por eso elegir un buen chipset es fundamental para asegurarse buenas prestaciones y fiabilidad. Consultar artículos en internet es la mejor fuente de información ya que constantemente van cambiando. Por ejemplo, nVidia y VIA suelen tener buenos chipsets para micros AMD; Intel y SIS para Intel Pentium.

Conviene, por otra parte, que la placa tenga incorporadas muchas conexiones, tanto externas (6 o más USBs, serie, paralelo, red ethernet, firewire) como internas (3 o 4 PCI, 2 IDE, 2 SerialATA, 2 IDE-RAID, conexiones para sonido, etc.).

El procesador

Es como el cerebro del ordenador. Cuanta más velocidad tenga, más rápido funcionará tu ordenador. Determinará la velocidad del ordenador en la realización de tareas.



Antes, a mayor velocidad (expresada en gigahercios, Ghz), mayor potencia. Hoy, finalizada la guerra de los gigahercios entre los fabricantes, lo crucial es el número de núcleos (Core) que incluya el procesador. Ahora la velocidad normal está entre 1 y 3,6 Ghz para los procesadores.

Hoy lo normal son los procesadores de doble núcleo (Dual Core), dentro de la gama media de ordenadores.

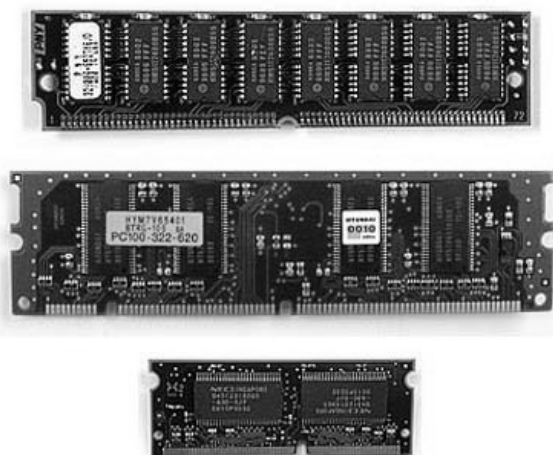
Tomando un estandar actual, Microsoft recomienda como mínimo, para la versión Premium de Vista, un procesador de 32 bits (x86) o de 64 bits (x64) a 1 gigaherzio (GHz) de velocidad, algo que no debe ser ningún problema ya que los últimos ordenadores que hay en el mercado

suelen llevar el chip de Intel, Core 2 Duo, o de su rival AMD con su equivalente Athlon, con doble procesador integrado. De no llevarlo el ordenador elegido, conviene invertir un poco más y comprar uno de estas características. Piensa que el futuro va por este camino.

Una CPU último modelo puede ser entre un 300% y un 1.000% más cara que la que tiene la mejor relación calidad-precio y, en cambio, supone un aumento de rendimiento de entre un 5% y un 30%. Por eso se recomienda comprar la penúltima que será normalmente la que tenga mejor relación entre calidad y precio.

Otra cosa a tener en cuenta de la CPU es... su ventilador. No sólo se trata de que la refrigere (el procesador se calienta mucho), sino que además sea silencioso. Si no acabarás con dolor de cabeza!

Memoria Ram



Es donde el ordenador guarda los datos que está utilizando en el momento presente; son los "megas" famosos en número de 128, 256, 512 que aparecen en los anuncios de ordenadores. La cantidad de memoria RAM del ordenador también influye mucho en la velocidad del mismo. Se expresa en Gigabytes. Lo normal es 1 Gigabyte, pero cuanta más cantidad tenga el equipo, mejor.

Es preferible tener un mínimo de 512 Mb de memoria RAM, si te gustan los juegos 1Gb sería mucho mejor.

Como no es muy cara y mejora enormemente al rendimiento, siempre es conveniente pasarse que quedarse corto.

En cuanto al tipo de memoria, hoy día se usa mayoritariamente la del tipo DDR de una velocidad (que se mide en megahercios) acorde con la de la placa base (que viene definida por el chipset que tiene).

Memoria de almacenamiento (disco duro)

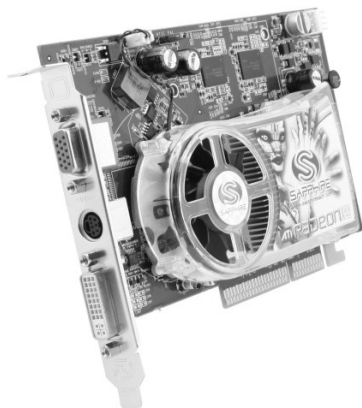


Es donde se guardan los datos del ordenador, tanto los programas, el sistema operativo, como todos los archivos que vamos produciendo.

Su tamaño es expresado en Gigabytes (GB). Hoy son habituales capacidades de 160 GB en un portátil y uno de 360 GB en un sobremesa. También podemos encontrar discos de 500 GB e incluso de 1.000 GB (1 Terabyte). Los discos duros son relativamente baratos, aunque no debemos adquirir unidades de gran capacidad si no estamos seguros de necesitarla en poco tiempo ya que su precio tiende a la baja.

Los discos duros también tienen velocidades de acceso (lectura y escritura). Hay discos duros de distintos tipos pero los más comunes son SATA (más lentos) y ATA. Actualmente el estándar es de 70 a 300 Mb/s

Tarjeta gráfica



Interpreta las imágenes gráficas y es en sí misma un pequeño ordenador con procesador propio. Las principales marcas son ATI/AMD, NVIDIA e Intel.

Aunque los ordenadores suelen disponer de una tarjeta gráfica incorporada de calidad suficiente para la mayoría de las funciones, los usuarios "jugones" o los que utilizan las herramientas de gráficas suelen comprar por separado tarjetas superiores y las incorporan a las ranuras del ordenador.

Las hay en las tiendas por 50 euros (suficientes para la inmensa mayoría) y hasta por más de 1.000 euros.

Tarjeta de sonido


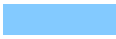






Una tarjeta de sonido añade al ordenador la capacidad de grabar y de reproducir sonidos desde fuentes internas o externas al mismo.

Su función principal es convertir sonidos analógicos, que le llegan, por ejemplo, del micrófono, al formato digital, de manera que puedan añadirse como archivos en el ordenador.

Y por otro lado reproducir sonido del ordenador mediante cascos o altavoces.

Sus conectores son:

Color		Función
	Rosa	Entrada analógica para micrófono
	Azul	Entrada analógica "Line-In"
	Verde	Salida analógica para la señal estéreo principal (altavoces frontales).
	Negro	Salida analógica para altavoces traseros.
	Plateado	Salida analógica para altavoces laterales.
	Naranja	Salida Digital SPDIF (que algunas veces es utilizado como salida analógica para altavoces centrales)

A no ser que quieras hacer música, con una tarjeta normal te valdrá.

Lector de discos (CD, DVD...)



Desde hace algunos años, los diskettes empezaron a dejarle su lugar a nuevas tecnologías. El soporte magnético, como medio de almacenamiento, perdió terreno ante los medios digitales y la generación de los dispositivos que utilizan memoria flash. La practicidad y la expansión de las unidades de CD y DVD, convierten a este soporte en una opción imprescindible para los equipos actuales, que han reemplazado las antiguas disketteras de 3 1/2, por las modernas lecto-grabadoras de CD y DVD.

Las grabadoras de CD pueden ser una opción más económica, pero no ofrecen la posibilidad de leer y grabar DVD. Los dispositivos denominados "Combo", permiten leer y grabar CD y leer DVD (pero no grabar). Son una opción intermedia, que ofrece algunas presentaciones más que una grabadora de CD.

Las grabadoras de DVD, son la alternativa más recomendable en la actualidad, ya que logran un muy buen equilibrio entre precio y prestaciones. Cuando

decidimos adquirir una grabadora de este tipo, debemos verificar que sea Dual Layer (DL). Esto permite utilizar discos de doble capa, que brindan el doble capacidad.

En este sentido, debemos tener en cuenta que los discos Dual Layer grabables, aún son costosos (entre 8 y 10 veces el valor de un DVD grabable de una capa).

También debemos asegurarnos que sea regrabadora (para poder utilizar discos regrabables) y que sea compatible con discos +R, +RW, -R y -RW.

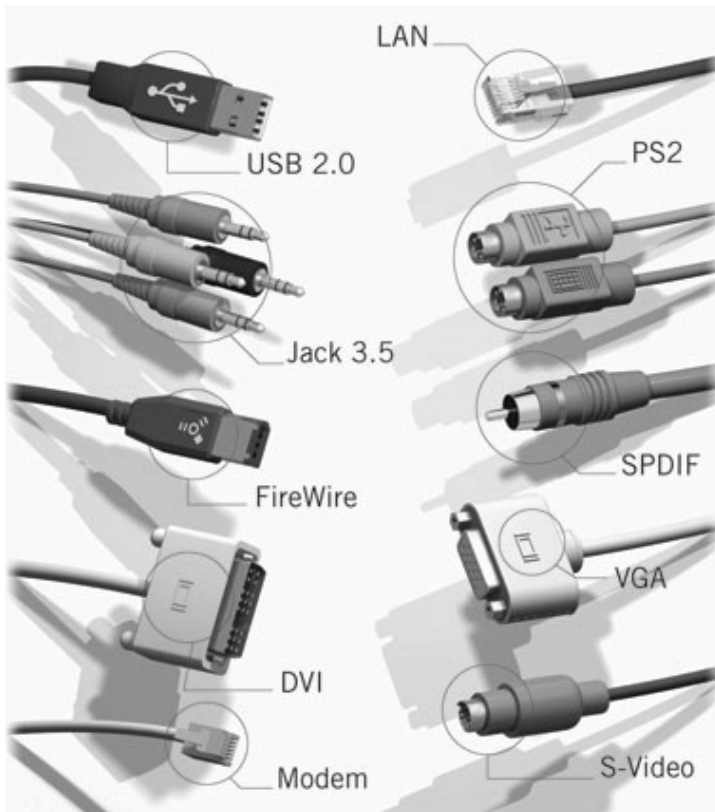
Si bien la mayoría de las grabadoras disponibles actualmente en el mercado cumplen con estas características, es importante estar seguros que estamos adquiriendo un equipo moderno y totalmente compatible con los estándares actuales.

Siguiendo con las características del dispositivo, encontraremos las "X", que indican la velocidad de lectura y grabación a que puede alcanzar.

Valores entre 16X y 20X son los que pueden encontrarse actualmente en el mercado y son suficientemente para el uso doméstico.

Conectividad: Las clavijas del ordenador

En este apartado se pueden agrupar todas las posibilidades técnicas del ordenador para conectarse a otros dispositivos (cámaras de foto, vídeo, teléfonos móviles, teléfonos fijos, otros ordenadores, impresoras, escáneres, internet).



- Los puertos USB son el estándar más extendido, y por lo tanto, cuantos más tenga el aparato, mejor. El USB es una clavija capaz de transmitir datos y que consume energía (así, algunos periféricos como algunas webcams no se tienen que enchufar a la red eléctrica). La tecnología actual es USB 2.0, más rápida que la anterior.
- El puerto LAN es similar a la clavija del teléfono pero de tamaño superior. Sirve tanto para conectarse al router ADSL, al cable-modem o para conectar dos ordenadores entre sí.
- Los puertos PS2, que están siendo sustituidos por puertos USB, conectan el ratón y el teclado.
- Los puertos USB también están sustituyendo a los puertos del estándar PC99, que sirven para las salidas y entradas de audio y se rigen por un código de colores.
- FireWire es muy similar a USB e incluso, en opinión de los expertos, mejor, pero ha caído en desuso por políticas comerciales.

- Una salida VGA (analógica) para conectar al monitor. Para monitores TFT, se pueden utilizar los puertos DVI (ni todos los ordenadores ni todas las pantallas los incluyen) que procesan la señal de modo digital y aumentan la calidad.
- S-Video, para ver la imagen del ordenador en la televisión.
- El del modem interno, que se conecta con el teléfono. En desuso.

Debemos asegurarnos de que el equipo disponga de suficientes puertos USB (al menos tres) para conectar dispositivos externos y de conector de red RJ-45 para redes locales e internet. También es importante la posibilidad de conexión inalámbrica mediante Wi-Fi, que es estándar en los portátiles.

Disponer de lector de tarjeta de cámara de fotos suele ser muy práctico. Las entradas y salidas de señal de vídeo (VGA, DVI, HDMI, FireWire) pueden ser muy necesarias si vamos a usar el ordenador para ese tipo de tareas. Las conexiones, por Infrarrojos y Bluetooth se utilizan básicamente para conectarse con el teléfono móvil y son fácilmente solucionables con accesorios externos.

Periféricos : Pantalla, teclado y ratón



La pantalla: Cuanto más grande mejor. Hay que tener en cuenta que dentro de unos años puede que cambies de ordenador pero mantengas la pantalla. También porque si no es un poco buena se te puede cansar la vista rápidamente. Últimamente casi todos los ordenadores se venden con pantallas planas. En portátiles su tamaño va a definir todo el tamaño del equipo. La medida estándar es la de 15 pulgadas (15"), con 14" e incluso con 12" podemos adquirir equipos muy ligeros (menos de 1,5 kg), pero caros, solo justificables en casos muy concretos.

Por encima tenemos portátiles con pantallas 17" y 18", de más de 4 kg (muy poco portátiles), pero ideales si no vamos a mover el equipo de casa y queremos ahorrar espacio. En los de sobremesa el tamaño estándar es de 19", aunque ya se tiende a los de 22" por un precio bastante ajustado y la tendencia es a ser cada vez de mayor tamaño. Cómprate el mayor que te puedas pagar, no te arrepentirás.

El teclado: Aunque no se repara demasiado en él, es de los más importantes. De su comodidad de uso dependerá el que sufran brazos, hombros y, sobre todo, muñecas. Es importante su forma, el tamaño y la separación de las teclas e incluso su dureza. Como los colchones, conviene probarlos antes de comprar.

El ratón: Los ópticos han sustituido a los engorrosos de rueda que siempre hay que estar limpiando, pero necesitan superficies opacas y rugosas para funcionar de forma óptima. Los inalámbricos eliminan el problema del cable, siempre molesto, pero suelen perder la conexión y hay que sintonizarlos con demasiada frecuencia. Por otro lado, la forma del ratón puede provocar dolores en manos y dedos.