رویداد

فیبر تاریک در آستانه واگذاری

● **ایسنا:** مدیر کل امور تجاری شرکت ارتباطات زیرساخت با اشاره به همکاری بخش دولتی با بخش خصوصی در زمینه اجاره امکانات مازاد و سرمایه‌گذاری برای ایجاد فیبر نوری، واگذاری فیبر تاریک را منوط به تصویب تعرفه‌ها از سوی سازمان تنظیم مقررات ارتباطات دانست. مجید میرزایی دراین‌باره بیان کرد: شرکت ارتباطات زیرساخت این امکان را فراهم کرده که هر دو طرف دولتی و بخش خصوصی بتوانند در این زمینه به یکدیگر کمک کنند. بخش دولتی بتواند امکان اجاره‌دادن فیبرهای مازاد را به بخش خصوصی داشته باشد و بخش خصوصی هم در مکان‌هایی که فیبر نیست، سرمایه‌گذاری کند. او ادامه داد: درحال‌حاضر چند اپراتور برای دریافت فیبر تاریک درخواست دادند، اما تعرفه آن هنوز مشخص نشده است؛ پیشنهاد تعرفه را آماده کردیم که باید به وسیله هیأت‌مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت تأیید شده و سپس سازمان تنظیم مقررات آن را مصوب کند، در آن صورت ما مصوبه سازمان را اجرا می‌کنیم و قرارداد می‌بندیم.

استقبال وزیر ارتباطات از تولید گوشی ویژه مسئولان

● **ایسنا:** به گفته وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، ما همواره گفتیم مقامات دولتی نباید برای مطالب طبقه‌بندی‌شده و حساس از تلفن همراه عادی استفاده کنند و این همواره توصیه ما بوده است. محمود واعظی ادامه داد: بنابراین اگر بتوانیم گوشی‌هایی به وجود بیاوریم که مسئولان بتوانند راحت‌تر با هم صحبت کنند، قطعا وزارتخانه ما استقبال می‌کند و اگر بخش‌های ذی‌ربط که روی این گوشی‌ها کار می‌کنند، نیاز به حمایت بیشتر داشته باشند، ما آمادگی خود را اعلام می‌کنیم. او همچنین درباره قبض‌های مخابرات و شنیده‌هایی مبنی بر دریافت هزینه‌های مربوط به دو سال گذشته، بیان کرد: مخابرات اگر می‌خواست طلب خود را بگیرد باید از قبل اطلاع می‌داد، زیرا همه مردم از نظر مالی شبیه هم نیستند، به‌همین‌دلیل ما به آنها پیغام دادیم در رابطه با طلب‌های گذشته با مردم مدارا کنند. او افزود: ما هزینه نگهداری تلفن‌هایی که استفاده نمی‌شود را در شهرها که رقم بالاتری دارد و در روستاها که رقم پایین‌تری دارد حساب و اعلام کردیم هر خط تلفن در طول ماه باید حداقل حدود هزارو ۴۸۵ تومان در شهرها و حدود ۹۰۰ تومان در روستاها استفاده شود. او بیان کرد: ما اعلام کردیم افراد باید حدود ۳۳۰ دقیقه در شهر و حدود ۲۰۰ دقیقه در روستا به صورت رایگان، به‌این‌معنا که فقط هزینه مکالمه را بپردازند، استفاده کنند. او گفت: بنابراین خواهش من این است اگر مردم بیش از یک تلفن دارند که از آن استفاده نمی‌کنند، آنها را پس دهند تا دیگران استفاده کنند و در غیراین‌صورت باید هزارو ۴۸۵تومانی را که حداقل هزینه نگهداری است، بپردازند.

قیمت اینترنت دانشگاه‌ها نصف شد

● **شرق:** براساس مصوبه هیأت‌مدیره شرکت ارتباطات زیرساخت، این شرکت پهنای باند اینترنت را ۵۰ درصد ارزان‌تر به دانشگاه‌ها واگذار می‌کند. محمدجواد آذری جهرمی در نشست هم‌اندیشی مدیران ادارات کل استان‌های این شرکت بیان کرد: با ایجاد این تغییر در ساختار شرکت ارتباطات زیرساخت که ضروری بود، در زنجیره واگذاری خدمات دیتا شاهد افزایش کیفیت خدمات به مشتریان هستیم. او ادامه داد: هدف ما این است که نقش ستاد را کاهش و صف را به نقش واقعی خودش برسانیم و دراین‌باره مسیرها مشخص و همه‌چیز شفاف شده است.

اینترنت ۵۲/۲ گیگابیتی در کره‌جنوبی

● **مهر:** سرعت اتصال به اینترنت هر روز مرزهای جدیدی را پشت‌سر می‌گذارد و این‌بار رکورد حیرت‌آور ۵۲،۵ گیگابیت در ثانیه در کشور کره‌جنوبی به ثبت رسیده است. براساس گزارش چنل‌نیوز، شرکت مخابراتی SK کره‌جنوبی با موفقیت ساکنان یک ساختمان در شهر سئول را از طریق کابل‌های فیبر نوری با سرعت ۵۲،۵ گیگابیت در ثانیه به اینترنت متصل کرد. فناوری مورد استفاده برای اتصال به اینترنت با چنین سرعتی به وسیله شرکت نوکیا ابداع شده است. دولت کره‌جنوبی قصد دارد تا سال ۲۰۲۰ اینترنت با سرعت ۱۰ گیگابیت در ثانیه را در اختیار همه شهروندان خود قرار دهد. در بیانیه نوکیا در این زمینه آمده است: با دستیابی به تازه‌ترین نسل فناوری دسترسی به داده‌ها از طریق کابل‌های فیبر نوری، شرکت مخابرات کره‌جنوبی قصد دارد تا تعهد خود را به ارتقای سرعت اینترنت و ارائه این خدمات به مشتریانش با سرعت ۱۰ گیگابیت در ثانیه عملی کند. علاوه بر استفاده از کابل‌های فیبر نوری موجود، نوکیا و شرکت مخابرات کره‌جنوبی از ترکیبی از فناوری‌های پیشرفته استفاده کرده‌اند که البته فعلا جزئیاتی از نحوه کارکرد آنها افشا نشده است.

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال اعلام کرد:

درآمد ۱/۲ میلیون دلاری بازی‌های ایرانی

فاطمه ملکی: مجموع درآمد ناخالص حاصل از عرضه بازی‌های ایرانی در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی، تاکنون یک‌میلیون‌و ۲۳۵ هزار دلار بوده است. براساس بررسی‌های به‌عمل‌آمده از سوی مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، این درآمد با احتساب سهم تقریبا ۳۰درصدی فروشگاه‌های دیجیتال خارجی و سهم ناشران غیر ایرانی بوده است و از ۳۷ عنوان بازی ایرانی، به دست آمده که تاکنون در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی منتشر شده‌اند. میزان درآمد به‌دست‌آمده براساس مدل درآمدی، ۹۳ درصد به صورت خرید یکجا و هفت درصد به صورت خرید درون‌پرداخت برنامه بوده است. دراین‌میان، میزان درآمدهای کسب‌شده براساس پلتفرم بازی نیز، ۷۲ درصد متعلق به کامپیوترهای شخصی و ۲۸ درصد متعلق به موبایل بوده است. تعداد بازی‌های عرضه‌شده در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی براساس مدل درآمدی، یکی از نکات درخورتوجه این گزارش است؛ به‌طوری‌که ۶۱ درصد درآمد به صورت خرید یک‌جا، ۲۸ درصد درآمد به صورت درون‌پرداخت و ۱۱ درصد درآمد از تبلیغات بوده است. از میان رویکردهای مختلف به مسئله ورود به بازارهای جهانی، رویکرد توزیع دیجیتال از طریق فروشگاه‌های اپل و گوگل برای بازی‌های موبایلی و استیم برای بازی‌های کامپیوتری، فرصت مناسبی را برای سازندگان بازی‌های ایرانی فراهم کرده است. محصولاتی که می‌توانند در این فروشگاه‌ها عرضه شوند، عملا یکی از بهترین نمونه‌های محصولات صادراتی هستند که درعین‌حال، فرایندهای معمول صادرات را از قبیل اخذ کارت بازرگانی، تهیه گواهی‌ها و مجوزها، صدور پیش‌فاکتور، حمل‌ونقل، بیمه، گمرک و... ندارند و به ساده‌ترین شکل ممکن، محصول خود را وارد خانه‌ها کرده و در دسترس کاربر نهایی قرار می‌دهند. براساس گزارش استخراج‌شده، میانگین قیمت بازی‌ها براساس فروشگاه‌های عرضه بازی، به این صورت بوده که از فروشگاه‌های Nextway، Greenman Gaming، GamersGate، Steam، Gamazvar ، اپ استور و گوگل پلی به‌ترتیب ۱۵،۲۸، ۱۳،۹۲، ۱۲،۱۹، ۱۱،۴۴، ۵،۲۹، ۲،۳۲ و ۱،۲۴ دلار بوده است. همچنین میانگین قیمت بازی‌ها برای سیستم عامل ویندوز ۱۰،۷۸ دلار، برای سیستم عامل IOS نیز ۲،۲۳ دلار و برای اندروید هم ۱،۲۵ دلار بوده است. گفتنی است، هر نسخه بازی یکجا خرید ایرانی به طور میانگین ۸،۳۲ دلار در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی قیمت‌گذاری شده است و هر بازی درآمدزای ایرانی به طور میانگین ۱۱۰ هزار بار در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی دانلود شده است. سهم دانلودها براساس مدل درآمدی بازی، از مهم‌ترین شاخص‌های موفقیت طرح تجاری یک بازی محسوب می‌شود. برهمین‌اساس، بیشترین تعداد دانلود بازی‌های ایرانی عرضه‌شده در فروشگاه‌های خارجی مربوط به بازی‌های رایگانی است که در حین بازی کسب درآمد می‌کنند.

همچنین بازی‌هایی که دانلود آنها متضمن پرداخت و خرید اولیه بازی در فروشگاه دیجیتال است، پنج درصد از سهم تعداد دانلودها را به خود اختصاص داده‌اند و سه درصد از مجموع دانلود بازی‌ها نیز به بازی‌های رایگانی تعلق دارد که درآمد خود را صرفا از طریق تبلیغات درون بازی کسب می‌کنند. تاکنون ۲۳ فروشگاه دیجیتال خارجی بازی‌های درآمدزای ساخت بازی‌سازان ایرانی را در معرض فروش قرار داده‌اند که تعداد بازی‌ها براساس مهم‌ترین فروشگاه‌ها به این ترتیب بوده: گوگل پلی ۲۰ بازی، اپل استور ۱۷ بازی، استریم ۱۲ بازی، گیمرز گیت پنج بازی و Gamazavr و Greenman Gaming و Humble Store و Indiegala Store سه بازی را فروخته‌اند. براساس همین آمارها، تاکنون ۱۸ بازی‌ساز ایرانی بازی‌های درآمدزای خود را در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی عرضه کرده‌اند که از این تعداد، چهار شرکت دانش‌بنیان هستند. همچنین ۲۲ ناشر تاکنون ۳۷ بازی درآمدزای ایرانی را در فروشگاه‌های دیجیتال خارجی منتشر کرده‌اند که ۵۲ درصد از مجموع این ناشران، ایرانی و ۴۸ درصد دیگر غیر ایرانی بوده‌اند. گفتنی است تمامی این ناشران ایرانی، بازی‌های ساخت خود را نشر داده‌اند. برای مثال استودیو مدریک، علاوه بر اینکه سازنده چهار عنوان بازی صادراتی بوده، ناشر این بازی‌ها نیز بوده است. تعداد بازی‌های عرضه‌شده در بازار صادرات نیز براساس سیستم عامل به‌این‌ترتیب بوده است: ۵۵ درصد آنها به سیستم عامل ویندوز، ۲۴ درصد به سیستم‌عامل اندروید و ۲۱ درصد به سیستم عامل IOS اختصاص داشتند.

جامائیکا زودتر از محصولات اپل باخبر می‌شود

اپل در زمان عرضه محصولاتش بسیار محتاطانه عمل کرده و بیشتر مراحل کار را از دید رسانه‌ها مخفی نگه می‌دارد؛ اما پنهان‌کاری اصلی را باید در جای دیگر جست‌وجو کرد: اهالی کوپرتینو مدت‌ها قبل از رونمایی رسمی، اسناد مربوط به مارک‌های تجاری را در جامائیکا به ثبت می‌رسانند. این فرایند برای سیری، اپل‌واچ، مک او اس و ده‌ها محصول اصلی دیگر، چند ماه قبل از ارائه مدارک مربوطه به مقامات ایالات متحده، صورت گرفته. البته دیگر غول‌های فناوری همچون گوگل، آمازون و مایکروسافت نیز دائما مشغول ثبت مارک‌های تجاری مهم‌ترین محصولاتشان در کشورهای دیگر هستند. این مناطق فاصله زیادی با سیلیکون‌ولی دارند، که از میان آنها می‌توان به جامائیکا، تونگا، ایسلند، آفریقای جنوبی و ترینیداد و توباگو اشاره کرد؛ کشورهایی که معمولا در آنها از پایگاه داده آنلاین قابل جست‌وجو برای علائم و مارک‌های تجاری استفاده نمی‌شود. این شرکت‌ها برای اجرای فرایند فوق از ماده‌ای در قوانین تریدمارک ایالات متحده بهره می‌گیرند که به آنها اجازه می‌دهد یک نشان تجاری را به صورت مخفیانه تحت مالکیت خود بگیرند. طبق قوانین فوق، اگر یک مورد مالکیت معنوی خارج از آمریکا به ثبت برسد، شرکت مربوطه شش ماه فرصت دارد تا اسناد مربوطه را به دفتر USPTO در ایالات متحده تحویل دهد. بنابراین اگر در این مدت دعوای حقوقی بر سر یک نشان تجاری رخ دهد، شرکت مربوطه می‌تواند از اسناد ثبت‌شده در کشورهای دیگر برای اثبات حقانیت خود بهره گیرد. البته مهم‌ترین دلایل این کار، مخفی نگه‌داشتن برنامه‌های شرکت از دید سایر رقباست. اگرچه به مدارک ثبت‌شده در خارج از کشور به طور کامل نمی‌توان دسترسی پیدا کرد، اما دستیابی بسیار دشوار خواهد بود. مثلا در جامائیکا فقط با مراجعه حضوری به دفتر مالکیت معنوی می‌توان فایل‌های ثبت شده را جست‌وجو کرد. همچنین اگر درخواستی مبنی بر جست‌وجوی موردی خاص را به این اداره ارسال کنند، برای دریافت پاسخ حتما باید آدرسی را در جامائیکا معین کنید، ضمن اینکه فرایند مذکور به سه هفته زمان نیاز دارد. ساده‌ترین روش برای دستیابی به اسناد ثبت‌شده در این کشور، استخدام یک وکیل رسمی است که البته هزینه درخور توجهی در پی خواهد داشت. به نظر می‌رسد جامائیکا هیچ برنامه‌ای برای آنلاین‌کردن پایگاه داده اسناد ثبت‌شده مربوط به نشان‌های تجاری در دست اجرا ندارد و ۶۵ کشور دیگر نیز در دنیا با همین وضعیت به کار خود ادامه می‌دهند که همگی آنها مکان مناسبی برای غول‌های فناوری دنیا به شمار می‌روند. گفتنی است هرکدام از شرکت‌های بزرگ فناوری، کشوری خاص را برای ثبت تریدمارک‌هایشان در نظر گرفته‌اند.

گزارشی از ۲ روز ابتدایی نمایشگاه جیتکس ۲۰۱۶

از واقعیت‌های افزوده تا روبات‌های پلیس

نمایشگاه جیتکس ۲۰۱۶ (Gitex ۲۰۱۶) کار خود را از تاریخ ۱۶ اکتبر شروع کرده که تا۲۰ اکتبر ادامه پیدا می‌کند. جیتکس به‌عنوان بزرگ‌ترین نمایشگاه فناوری آسیای غربی شناخته شده و شرکت‌های بسیاری از سراسر دنیا در آن حضور پیدا می‌کنند. در این نمایشگاه فناوری‌های مختلفی در زمینه‌های روبات‌ها، حسگرهای بیومتریک، چاپگرهای سه‌بعدی، واقعیت ترکیبی (Mixed reality) و پهپادها معرفی می‌شود. بخش بازاریابی پاناسونیک آسیای غربی و آفریقا (PMMAF1)، پهپادی به نام بالونکم (Ballooncam) را در نمایشگاه مذکور معرفی کردند. بالونکم ترکیبی از پهپاد و بالنی بزرگ است که می‌تواند ویدئوهایی با کیفیت‌های بالا تهیه کرده و به صورت هم‌زمان با استفاده از پروژکتور و ال‌ای‌دی‌ها پخش کند. شرکت علی‌بابا (Alibaba) که یکی از بزرگ‌ترین شرکت‌های تجارت الکترونیک محسوب می‌شود، اعلام کرد قصد دارد فعالیت‌های خود را در آسیای غربی گسترش دهد. شرکت مایکروسافت با سازمان آب و برق دوبی (Dubai Water and Electricity Authority) برای استفاده از هدست واقعیت افزوده هولولنز (Hololens) همکاری می‌کند. مایکروسافت هدست خود را در نمایشگاه موردنظر در اختیار بازدیدکنندگان و دیگر شرکت‌ها قرار داد تا آن را آزمایش کنند و با بازخوردهای بسیار خوبی نیز مواجه شد. هولولنز به مدت شش ماه است که در سازمان آب و برق دوبی به کار گرفته شده و در حال آزمایش‌شدن است. از این هدست به‌عنوان یک پروژکتور هولوگرافیکی برای شناسایی مشکلات تجهیزات، تعمیر، نگهداری و اقدامات پیشگیرانه است. اتاق صنعت و بازرگانی دوبی (Dubai Chamber of Commerce and Industry)، گزارشی منتشر کرد که براساس آن پیش‌بینی می‌شود ارزش بازار الکترونیک امارات تا سال ۲۰۲۰ به سه میلیارد دلار خواهد رسید و بازار تجهیزات قابل‌حمل ارزشی معادل ۱،۲۷ میلیارد دلار پیدا می‌کند. به گزارش سایربان، بسیاری از غرفه‌های حاضر در نمایشگاه جیتکس روبات‌های متنوعی را در آن به نمایش گذاشتند. برای مثال، شرکت مخابرات امارات با نام اتصالات (Etisalat)، روباتی را به نمایش گذاشت که می‌توانست به مکالمه با مخاطبان بپردازد و درباره عکس‌ها و سؤالاتی که مردم از وی می‌پرسیدند، پاسخ دهد. همچنین روبات‌های پلیسی به نمایش درآمد که می‌توانستند سلام نظامی داده و خدمات هوشمند ارائه دهند. این روبات مجهز به پنج دوربین بوده و توانایی تشخیص چهره را نیز دارد. روبات‌های دیگری نیز به نمایش در آمد که ظاهری مشابه خودرو و حیوانات دارند. حسگرهای بیومتریکی دیگر فقط در زمینه بازکردن قفل ابزارهای هوشمند و محدود به گرفتن ویزا نمی‌شوند. در این نمایشگاه نشان داده شد کاربران در آینده با استفاده از اسکن انگشت خود می‌توانند غذا سفارش دهند یا اگر کف دست خود را روی خودپردازها قرار دهند، به اطلاعات بانکی خود دسترسی پیدا می‌کنند. همچنین از این ویژگی می‌توان در همه معاملات استفاده کرد. به‌علاوه نشان داده شد با اسکن شبکیه چشم نیز می‌توان همه موارد بالا را به‌راحتی انجام داد. درعین‌حال نسل جدیدی از چاپگرهای سه‌بعدی به نمایش گذاشته شد که دیگر فقط از موادی مانند فلز یا فایبرگلاس پشتیبانی نمی‌کنند. برای مثال، یکی از این چاپگرها «Doodler3D» نام دارد که به کاربر اجازه طراحی‌های سه‌بعدی در هوا را می‌دهد. این چاپگر با هدف استفاده در حل مسائل ریاضی، هنری، طراحی، معماری و آموزشی ایجاد شد. مایکروسافت فناوری واقعیت ترکیبی را در جیتکس به نمایش گذاشت. این فناوری واقعیت مجازی را با دنیای واقعی ترکیب کرده و به کاربران اجازه می‌دهد به‌صورت هم‌زمان با هر دو دنیا تعامل داشته باشند.

در روز دوم دو خودرو بی‌راننده و یک برنامه رزرو تاکسی که برای حمل‌ونقل عمومی تولید شده‌اند، به نمایش در آمد. به نظر می‌رسد برنامه یادشده به مسافران اجازه می‌دهد تا به ۹هزارو ۸۴۱ تاکسی و چهارهزارو ۷۰۰ خودرو لیموزین دسترسی داشته باشند. شرکت آمریکایی هانی‌ول۲ (Honeywell)، در این نمایشگاه، نمونه کوچکی از یک مسجد هوشمند را به نمایش گذاشت. سامانه‌های به‌کاررفته در این مسجد به صورت خودکار به تهویه هوا و تنظیم دما می‌پردازند و باعث می‌شوند تا ۳۵ درصد در مصرف انرژی صرف‌جویی شود.

در نمایشگاه جیتکس روبات‌های پلیسی به نمایش گذاشته شده که به نظر می‌رسد به‌زودی در سطح خیابان‌ها به کار گرفته شده و گشت‌زنی خود را شروع می‌کنند. این روبات‌ها از چندین دوربین متفاوت برای شناسایی مردم و اشیا استفاده می‌کنند. روبات پلیس دیگری در جیتکس به نمایش گذاشته شد که می‌تواند دست خود را تکان داده و کاربران با استفاده از صفحه‌نمایش روی آن، جرم‌های رخ‌داده را گزارش کنند. از این روبات می‌توان برای پرداخت هزینه ترافیک نیز استفاده کرد. پلیس دوبی با شرکت ای‌بی‌ام هوش مصنوعی واتسون همکاری می‌کند تا برای روبات‌های خود یک دستیار صوتی ایجاد کنند تا کارهایی مانند فرمانه‌های صوتی را برای این سامانه‌ها فراهم کنند. در پایان روز دوم خودرویی به نام ویگو (WIGO) به نمایش در آمد. این خودرو با استفاده از فناوری چاپگر سه‌بعدی به وسیله دو شرکت دیجی روباتیکز (Digi Robotics) و دی‌درایورز (DiDrivers) در امارات ساخته شده و اولین خودرو بی‌راننده دوست‌دار محیط زیست به‌حساب می‌آید.

بازار

نگاهی به گلکسی J5 Prime جدیدترین میان‌رده

● عضو جدید خانواده سری جی (J Series) تلفن همراه، یک گوشی پنج‌اینچی است که پسوند پرایم را با خود به همراه دارد. گلکسی J5 Prime گرچه اندازه‌ای مانند نسخه قبلی J5 دارد، اما با داشتن ویژگی‌هایی مانند بدنه تمام‌فلزی، حسگر اثر انگشت، پردازنده چهارهسته‌ای و محافظ نمایشگر گوریلاگلاس۴، قابلیت‌هایی فراتر از یک گوشی میان‌رده را درون خود جای داده است. با وجود استفاده از فلز در ساخت بدنه این گوشی اما J5 Prime با فقط ۱۴۳ گرم وزن و ضخامت ۸،۱ میلی‌متری نیز به محصولی خوش‌دست و سبک تبدیل شده است. جدیدترین نسل گوشی‌های J5 سامسونگ، به پردازنده‌ای ۱،۴ گیگاهرتزی و چهارهسته‌ای مجهز شده است. این پردازنده با همراهی رم دوگیگابایتی گوشی، به‌راحتی از پس اجرا و پردازش بی‌وقفه بازی‌های سنگین و نیمه‌سنگین موجود در بازار برخواهد آمد. ضمن اینکه با توجه به وجود باتری دوهزارو ۴۰۰ میلی‌آمپرساعتی در این گوشی مدت‌زمان بیشتری می‌توانید از این بازی‌ها لذت ببرید. حافظه داخلی دستگاه ۱۶ گیگابایت است که شش گیگابایت آن به سیستم‌عامل اختصاص داده شده بااین‌حال حافظه خارجی دستگاه تا ۲۵۶ گیگابایت قابلیت ارتقا دارد. وجه تمایز اصلی نسخه پرایم با دیگر اعضای خانواده J5 استفاده از محافظ معروف نمایشگرهای موبایل یعنی گوریلاگلاس۴ است. گوریلاگلاس قرار است از صفحه نمایش اچ‌دی با رزولوشن ۱۲۸۰ در ۷۲۰ و تراکم ۲۹۴پیکسلی J5 Prime محافظت کند. پیشرفت‌های نسخه پرایم سری J به اینجا ختم نمی‌شود، چراکه سامسونگ برای اولین‌بار حسگر اثر انگشت را به این مجموعه اضافه کرده است. حسگر اثر انگشت J5 Prime بسیار سریع و دقیق عمل می‌کند و با همراهی پلتفرم امنیتی KNOX، قدرت بیشتری در حفظ اطلاعات مربوط به حریم خصوصی کاربران پیدا کرده است. یکی از بخش‌های مورد توجه گوشی‌های میان‌رده، کیفیت دوربین این دستگاه‌هاست. به‌همین‌دلیل در J5 Prime سنسوری ۱۳مگاپیکسلی با دریچه دیافراگم ۱،۹/f به‌عنوان دوربین اصلی گوشی قرار داده شده تا قادر به ثبت عکس‌هایی واضح و شفاف در همه شرایط و موقعیت‌ها باشد. ضمن اینکه دوربین سلفی دستگاه نیز با سنسور پنج‌مگاپیکسلی به‌راحتی از پس وظیفه اصلی خود حتی در محیط‌های کم‌نور برخواهد آمد.