



Industria cervecera

En la elaboración de la cerveza hay un constante uso de agua para llevar a cabo los distintos procesos de producción.

Los **cambios de temperatura** son característicos de la producción de cerveza, y puede dar lugar a problemas de humedad y condensaciones.

Los puntos críticos se sitúan en el almacenamiento y transporte neumático de las materias primas; **mantener un bajo grado de humedad en los procesos de producción** es también vital para mejorar la calidad en un entorno limpio, libre de gérmenes y con la humedad y temperaturas controlados.





Control de humedad en la industria cervecera



Transporte

En el transporte mecánico, la instalación de un equipo deshumidificador:

- Evita que el producto se apelmace
- Mejora el flujo
- Evita que el producto se pegue en los conductos, ahorrando los costes de mano de obra para limpiarlos
- Previene paros de producción
- Garantiza un correcto dosificado en los procesos automáticos

Almacenamiento

Las materias primas se guardan en silos, tolvas y cámaras. Semillas, azúcares, aditivos, lúpulo, son todos **materiales orgánicos que pueden degradarse** y apelmazarse en presencia de humedad.

En el almacenamiento de producto intermedio o acabado, la ausencia de humedad se traduce en una menor contaminación y crecimiento de bacterias, moho y hongos.

El control automático del punto de rocío por debajo de la temperatura del tanque de la cerveza en las áreas de proceso, elimina la condensación y la posible formación de moho y seca rápidamente los espacios después de lavados periódicos.

Producción

La mayoría de operaciones de producción de la cerveza se lleva a cabo en bodegas o sótanos que mantienen una temperatura cercana a la congelación.

Con los deshumidificadores FISAIR se consigue aire seco de forma continua que mantiene las bodegas en unas condiciones de temperatura y humedad ideales, consiguiendo incluso puntos de rocío de hasta -25°C , de este modo **se evitan las condensaciones en forma de hielo**.



Principio operativo del rotor desecante

